

Todo Juegos

OPINIÓN EN MODO HARDCORE
SEPTIEMBRE 2014
NÚMERO 5

OPINIÓN | REPORTAJES | NOTICIAS | AVANCES

KOJIMA METE MIEDO

SILENT HILLS FUE LA GRAN SORPRESA DE LA GAMESCOM

DESTINY
TOMA TU ARMA Y CONVIÉRTETE EN UN GUARDIÁN

FIFA 15
ARRANCA OTRA TEMPORADA DEL DEPORTE REY

FESTIGAME
ASÍ VIVIMOS LA PRINCIPAL FERIA GAMER DE CHILE

UNA REALIZACIÓN DE PLAYADICTOS



facebook.com/todojuegos.cl
@ todojuegos_cl
Todo Juegos.cl
ESPECIALISTAS EN VIDEOJUEGOS
LA MAYOR VARIEDAD Y AL MEJOR PRECIO
16 AÑOS LIDERES EN ENTRETENCIÓN DIGITAL
+1.200
TÍTULOS DISPONIBLES EN VIDEOJUEGOS
+600
PELÍCULAS BLURAY
ACCESORIOS
CONSOLAS
FIGURAS COLECCIONABLES
JUEGOS USADOS

Una industria que espera el remezón...

Ya lo advertía, en una edición anterior, nuestro director Rodrigo Salas, tras su paso por la E3: la industria de los videojuegos atraviesa por un momento de incertidumbre que la tiene esperando... ¿esperando qué? Esa parece ser la gran pregunta.

Durante la pasada Gamescom, vimos cómo desde Sony levantaban como trofeo la espectacular cifra de 10 millones de consolas PlayStation 4 vendidas en menos de un año. Una velocidad superior, incluso, a PS2 y Wii.

Da para llenar titulares. Pero, sensatamente, el director de la compañía, Shuhei Yoshida, se apuró a señalar que en Sony eran los más sorprendidos con el nivel de ventas y, más aún, que tenían gente estudiando el tema.

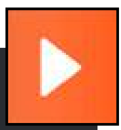
Una honesta declaración pero, sobre todo, una sabia decisión. Y es que si bien Xbox One parece debilitada frente a su competencia, el nivel de ventas de la consola está lejos del fracaso. E, incluso, Wii U viene repuntando.

Todo parece indicar que los gamers nos hemos comprado cualquiera de las plataformas más por las promesas que por las realidades... ¿o será, simplemente, que la espera por el salto generacional fue demasiado larga?

En este panorama, son los desarrolladores los que están al debe y siguen sin encontrarle la vuelta al actual momento. Lo demostraron en la Gamescom. ¿Cambiará algo este mes en el Tokyo Game Show? Ya veremos.

Jorge Maltrain Macho
Editor General

Pincha sobre este símbolo para acceder a contenido multimedia.



Equipo Editorial

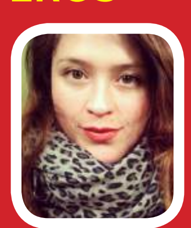
DIRECTOR
Rodrigo Salas

JEFE DE PRODUCCIÓN
Cristian Garretón

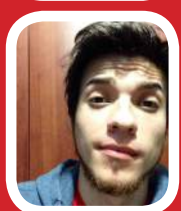
EDITOR GENERAL
Jorge Maltrain Macho

EQUIPO DE REPORTEROS


Felipe Jorquera
#LDEA20


Andrea Sánchez
#EIDRELLE


Jorge Rodríguez
#KEKOELFREAK


Roberto Pacheco
#NEGGUSCL


Raúl Maltrain
#RAULAZO


David Ignacio P.
#AQUOSHARP


Juan Flores
#ELJOTAHGAMER


Jorge Maltrain
#MALTRAIN


Patricio Makievsky
#CLINT EASTWOOD


Benjamín Galdames
#TATSUYA-SUOU

DISEÑADOR
Jorge Maltrain Macho

UNA PRODUCCIÓN DE



UNA REALIZACIÓN DE



Temas Destacados












SEGA
CERTIFICATE

Entre la expectativa
Y LA POLÉMICA

EL PRÓXIMO SILENT HILLS, CON EL SELLO DE HIDEO KOJIMA, Y LA EXCLUSIVA TEMPORAL DEL NUEVO TOMB RAIDER EN XBOX ONE FUERON LOS PUNTOS MÁS ALTOS DE UNA FERIA CON POCOS ANUNCIOS Y DONDE LOS ESTUDIOS SE LIMITARON A POTENCIAR SUS FUTUROS LANZAMIENTOS.

JORGE MALTRAIN MACHO
#MALTRAIN



Gamescom 2014

Después de una E3 que se caracterizó por el alto número de juegos nuevos presentados, filtraciones previas incluidas, no eran muchas las esperanzas de ver grandes novedades en la **Gamescom**, la mayor feria europea de videojuegos, que se realiza anualmente en Alemania.

Y, en efecto, así ocurrió. No sólo **Nintendo** prácticamente brilló por su ausencia, sino que además tanto **Microsoft** como **Sony** parecieron reservarse algunas cartas para futuras ocasiones y se limitaron a mostrar un par de novedades, algunos juegos independientes y, sobre todo, videos con *gameplay* de algunos de sus títulos más importantes para los próximos meses.

Los grandes estudios, como nos imaginábamos de antemano, aprovecharon el encuentro para potenciar sus futuros lanzamientos de juegos más que en poner sobre la mesa nuevos títulos.

Así, al cabo, la semana de la Gamescom estuvo finalmente marcada por dos hechos: la exclusividad (¿temporal?) de **Rise of the Tomb Raider** en Xbox One y el demo P.T. para PlayStation 4 que, finalmente, no era otra cosa que el anuncio de un nuevo **Silent Hill**, con Hideo Kojima esta vez al mando.



Al primer hecho lo marcó la polémica, que se desató apenas se esbozó la información durante la conferencia de Microsoft, que al igual que en la E3 abrió los fuegos.

Fue una exposición interesante, con una llamativa presentación del exclusivo **Quantum Break**, varios tráilers de otros juegos *third party* y un alto número de títulos indie. Pero el pandemonium en las redes sociales y foros se desató con el anuncio de que el juego saldría en la Navidad de 2015 exclusivamente para Xbox.

La polémica se instaló y fue, por cierto, **un duro golpe para los fanáticos de Lara Croft poseedores de una PlayStation 4**. El golpe parecía fuerte y estaba por verse qué sacaría Sony de la

manga para contrarrestarlo. La verdad... **no fue mucho**.

Es indudable, en todo caso, que los encargados de marketing de Sony están haciendo bien su tarea, pues fue una movida inteligente, pensando en ganar titulares en la prensa "no gamer", abrir la conferencia con la noticia de que PlayStation 4 superó las **10 millones de consolas** vendidas, convirtiéndose en la que más rápido alcanza esa cifra en la historia.



Fue un buen arranque, pero que no fue acompañado por grandes anuncios tampoco. Al igual que en el caso de Microsoft, el tiempo se dividió entre trailers de juegos ya anunciados y varios anuncios de títulos indies. Lo más novedoso, quizás, fue la confirmación de que el popular juego **DayZ** saltará finalmente a las consolas de la nueva generación.

Se sumó, también, la noticia de que **Until Dawn**, que fue anunciado en la propia Gamescom hace dos años para PS3, había pasado a convertirse en un título exclusivo de PlayStation 4. Y punto.

Pero lo más interesante había pasado casi inadvertido: un "teaser jugable" de un supuesto nuevo juego llamado P.T. y que ya estaba disponible en la PSN Store. Muchos corrimos a bajarlo, los *streamings* se multiplicaron en Twitch y Ustream y, con el correr de las horas, la megabomba: se trataba de una forma de anunciar un próximo Silent Hill con **Hideo Kojima** y **Guillermo del Toro** al frente del desarrollo.

Creo, en todo caso, que uno de los aspectos más revolucionarios de toda la conferencia no pasó por ningún juego, sino por el anuncio realizado por Sony en orden a que en la próxima actualización de PlayStation 4 se incluirá un sistema llamado **SharePlay** que, en teoría, nos permitirá jugar online cualquiera de nuestros títulos en compañía de un amigo, aún si no tiene el juego.

Para ser más claros. ¿Recuerdas aquellos años cuando no existía el juego online en consolas y solíamos juntarnos con amigos para echar unas partidas de FIFA o PES?

Pues bien, ese concepto es el que pretende instaurar Sony, que ha hablado de un "sillón virtual", para compartir tu juego con tus amigos.

La forma en que funcionará el sistema no está del todo clara, aunque al parecer podrás "compartir" tu juego cuantas veces quieras, pero por lapsos de una hora cada vez y sólo entre usuarios de **PlayStation Plus**. Todo indica que se utilizará el mismo sistema de **Remote Play** que tan bien funciona con **PlayStation Vita**.

Ojo, además, que no sólo podrás jugar con un amigo, sino que **podrás "pasarle tu control"** para que él pase por ti alguna etapa complicada o pruebe de primera mano algún título.

En las próximas páginas los invitamos a repasar en detalle las dos noticias más destacadas de la feria, así como las novedades principales que vimos desde Alemania.

LA GRAN SORPRESA DE KOJIMA

No hubo dos opiniones después de la feria en Alemania: si hay que elegir a un ganador durante la Gamescom, ese no fue otro que **Hideo Kojima**. Y es que, de no ser por el desarrollador japonés, el evento habría pasado casi inadvertido para la gran mayoría.

Sin ir más lejos, en una plana conferencia de Sony, uno de los aspectos que más llamó la atención, sobre todo entre los fanáticos de la saga Metal Gear, fue el nuevo video que presentó el nipón referente al esperado **The Phantom Pain**, que difirió en el tono a todo lo mostrado previamente del juego... para alivio de muchos fanáticos.

¿A qué me refiero? Quien haya disfrutado los títulos de **Metal Gear Solid** desde su primera aparición, en la PlayStation original, sabrá que si bien los juegos pueden ser densos y dramáticos en cuanto a su historia, también están repletos de detalles y toques de humor.

Un sello tan particular de Kojima que parecía haberse perdido no sólo en el reciente **Ground Zeroes**, sino también en cada presentación del próximo The Phantom Pain, donde la tónica era jactarse de la potencia gráfica del motor propietario **Fox Engine,** de la belleza de los entornos y del nuevo concepto del juego, en torno al tan de moda mundo abierto.

Su último video, sin embargo, nos trajo de vueltas las ***kojimadas*** que tanto nos gusta ver a quienes disfrutamos de sus títulos. Esta vez, se encargó de mostrarnos los usos más "particulares" de la tan querida caja de cartón, que ha evolucionado en términos de camuflaje, pues tendrán llamativas pegatinas para distraer a los guardias. Desde un jardín de flores hasta la bella modelo que tienen a la izquierda.

Hasta ahí, un regalito para los fans mientras seguimos esperando la quinta entrega de la serie, que sigue sin tener una fecha claro, salvo el ya tan repetido "2015".

Pero la bomba de Kojima llegaría inadvertida. En la misma conferencia de Sony, se presentó "el primer teaser jugable", con un video que mostraba jugadores aterrorizados mientras lo probaban. El título se llamaría **P.T.**



y ya estaba disponible para descargarse digitalmente.

Como buenos gamers, ante la palabra gratis miles corrieron a bajar el “teaser” en sus PlayStation 4 para encontrarse con la sorpresa de que se trataba más bien de un demo jugable, terrorífico en su ambientación, sin instrucciones y realizado por el desconocido **7780s Studio**.

En las redes se multiplicaron los streamings, las alabanzas y también las especulaciones, pues muchos apostaron pronto a que se trataría de una nueva versión de **Siren**, por su agobiante atmósfera, o de **Silent Hill**, por lo complejo de los puzzles, que nos hacían recordar aquel imposible del piano en el primer título de la saga de Konami.

No pasó demasiado para tener la respuesta. Con sólo tres personas como audiencia, una chica fue la primera en recibir la llamada al final del juego y ser testigo de la sorpresa: se trataba de un teaser (P.T. significaba teaser jugable en inglés), justamente, del próximo Silent Hill, con Kojima al mando, en conjunto con el director de cine **Guillermo del Toro** (Titanes del Pacífico, El Espinazo del Diablo) y con el actor **Norman Reedus** (Daryl en The Walking Dead) como protagonista. Bombazo.

La noticia se tomó los medios y miles jugaron el teaser sólo para ver ese final y para probar las múltiples teorías en torno a cómo terminarlo.

Kojima, al día siguiente, se declaró sorprendido de que se hubiese descubierto todo tan rápido. Y explicó que le había bajado la calidad gráfica al teaser para que luciera más como un título indie y estirar la sorpresa. Agregó que **Silent Hills** -el nombre del juego- será superior en ese sentido y que su meta será que nos **“caguemos en los pantalones”**. Eso sí, toca esperar y hasta... 2016.

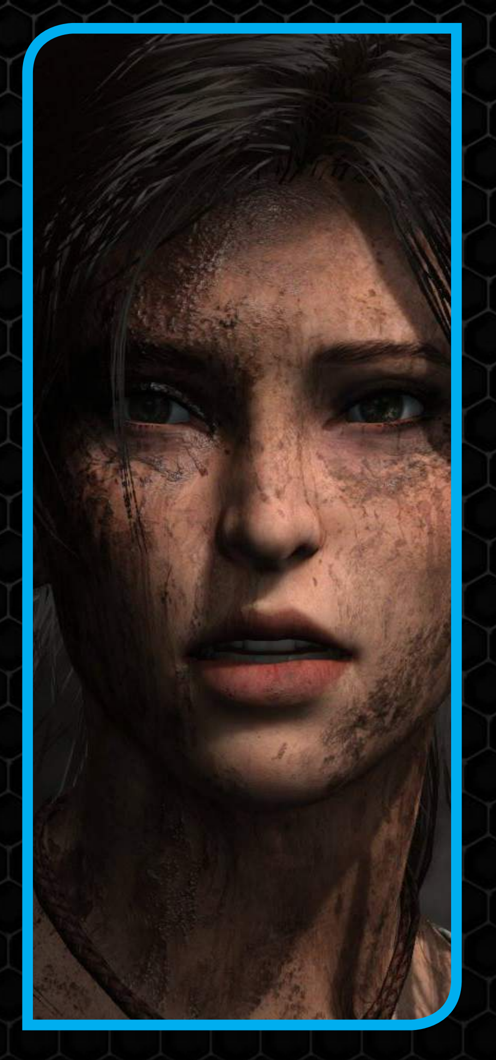
EL INCENDIO DE LARA CROFT

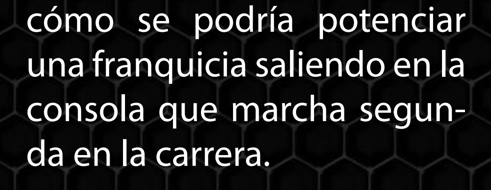
Al igual que en el caso de Sony, la conferencia de Micrsoft bien pudo pasar inadvertida para quienes no estuvieron atentos a seguirla en directo ese lunes 11. Eso hasta que, entre tanto trailer de juego, llegó el primer bombazo de la feria: **Rise of the Tomb Raider**, la próxima aventura de Lara Croft, saldría en forma exclusiva en Xbox 360 y Xbox One en las navidades del próximo año.

No pasaron ni diez segundos para que se inflamaran las redes sociales. Si Microsoft y **Square Enix** querían dar un golpe de efecto, lo lograron sin duda... aunque está por verse el costo de la movida, especialmente para el estudio japonés, que recibió las furiosas críticas de los fanáticos de la aventurera tanto en PC como en PlayStation.

Mientras en sitios web como NeoGaf o Reddit se multiplicaban términos como "traidores" y "vendidos", el estudio desarrollador Crystal Dynamics salió a apagar el fuego con bencina.

A través de un comunicado en el sitio oficial del juego, el jefe del estudio, **Darrell Gallagher**, expresaba en términos casi *cantinflescos* que esperaban "potenciar" como nunca a la saga gracias a este acuerdo. Sin explicar, claro,



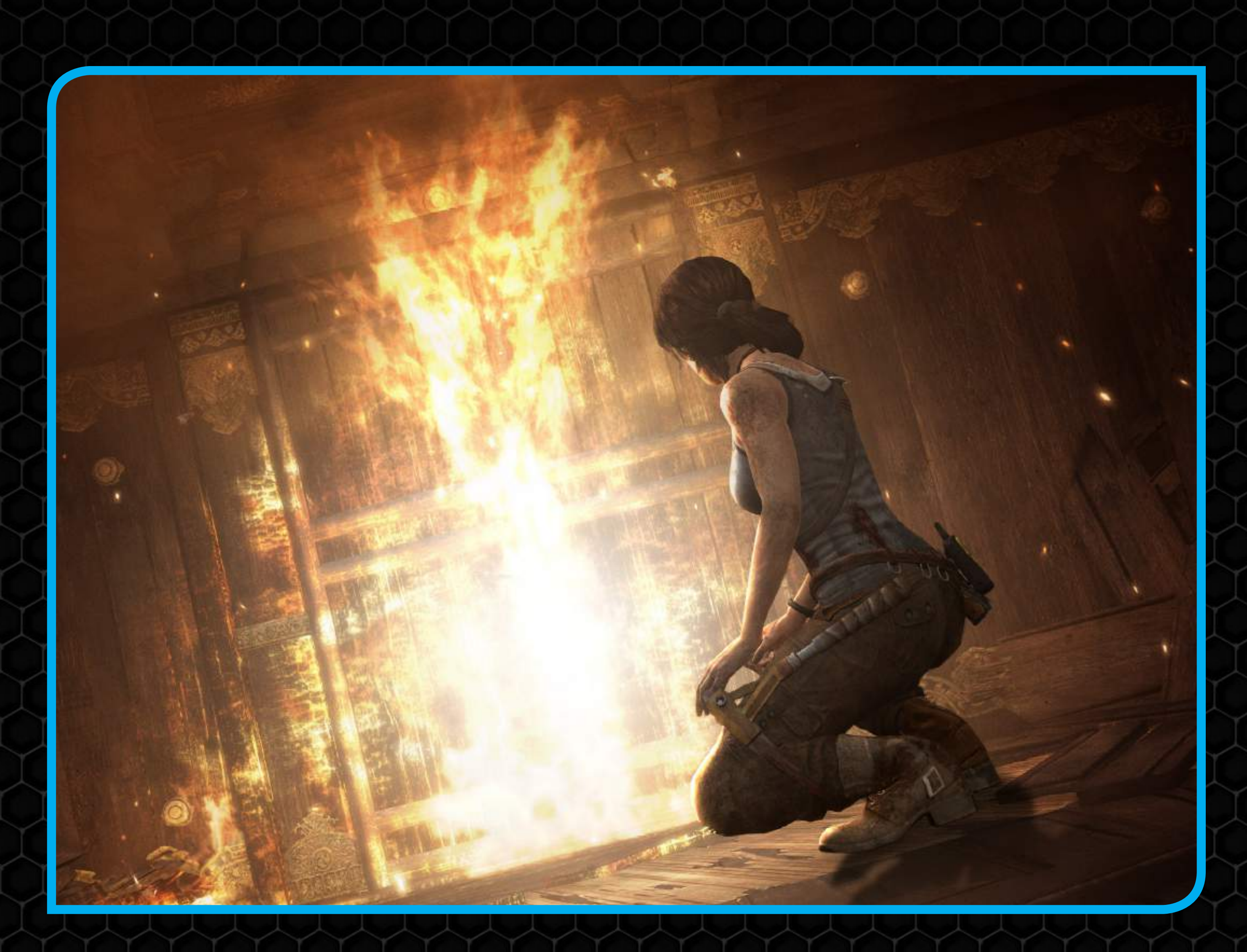


cómo se podría potenciar una franquicia saliendo en la consola que marcha segunda en la carrera.

Para colmo, cerró su carta alabando a las "maravillosas" comunidades de PlayStation y PC, recalcándoles que si querían podían disfrutar de Lara Croft en el próximo juego digital **Temple of Osiris** o en la versión "definitiva" del Tomb Raider del 2013.

Palabras torpes para intentar ocultar una sola verdad: Microsoft puso un montón de dinero sobre la mesa para asegurar que el título saliera en su consola, intentando aplacar los efectos del lanzamiento de **Uncharted 4** en esa misma fecha.

Lo diría, incluso, el propio presidente de Xbox, **Phil Spencer**, quien se manifestó "un gran fanático de Uncharted y deseo que en el futuro tengamos una franquicia de acción propia de ese estilo. Hemos comenzado a trabajar en algunas, pero no lo te-



níamos hoy. Por eso, hemos visto con este acuerdo una oportunidad".

¿Fue buena la movida de Microsoft? Depende de cuánto puso sobre la mesa, pues hay dos cosas que cualquier gamer podría apostar.

Primero, que el juego no será un "vende consolas". No lo ha sido nunca y, de hecho, la propia Square Enix no quedó del todo satisfecha con su nivel de ventas en la generación pasada.

Segundo, que si hay un favorito en este cara a cara, ese es claramente el título de **Naughty Dog**. No sólo por el habitual buen hacer del estudio y porque el juego es desarrollado por el mismo equipo que nos regaló **The Last of Us**, sino además porque, a diferencia de Tomb Raider, será exclusivo de la nueva generación, lo que le garantiza desde ya una ventaja en términos gráficos.

Ahora bien, ¿fue buena esta movida para Square Enix y Crystal Dynamics? Lo cuestiono seriamente. No sólo por la presión de tener que salir a competir cara a cara con un rival tan duro como Uncharted (bien podría haber salido en otra fecha de ser multiplataforma, asegurando su cuota de mercado), sino por cómo puede dañar a la franquicia a largo plazo.

Si bien el estudio, después de muchos rodeos, finalmente dejó entrever que la exclusividad será sólo temporal, **el daño está hecho no sólo para este Tomb Raider**, sino que también pensando en venderle a los fans de PC y sobre todo de PlayStation el próximo Temple of Osiris.

¿Algo positivo de esto? Claro: **la presión de la competencia**. Y es que este acuerdo con Microsoft obligará a Crystal Dynamics a demostrar si está para entrar de lleno en las grandes ligas de la industria. Habrá que verlo.

LAS NOVEDADES DE LA FERIA



DayZ

El exitazo de PC llegará finalmente a consolas de la nueva generación. Su creador, Dean Hall, explicó que el título, ambientado en un mundo post apocalíptico, muy al estilo de la serie The Walking Dead, buscará potenciar las propiedades de cada plataforma y recalcó que si bien fue anunciado durante la conferencia de Sony, el juego de Bohemian Interactive no será exclusivo. ¿Fecha? El ya molesto "2015".



Smite

Otro título que ha sido bien recibido en PC y que dará el salto a consolas. En este caso, a Xbox One. Si eres un fanático de League of Legends, ya sabes a lo que te enfrentas: batallas sin pausa en un MOBA "free to play". Desarrollado por Hi-Rez Studios, el mayor desafío del juego será adaptar a un control la combinación teclado-mouse tan propia de un género que, quizás por ese mismo factor, no ha pegado tan fuerte en consolas.



Papers, Please

Pese a que gráficamente está lejos de lucirse, fue uno de los mejores juegos del año pasado. Creado por Lucas Pope, nos pone en la aburrida labor de un oficial de fronteras en el ficticio país comunista de Arstotzka. Esa simpleza argumental nos esconde un título enviciante, que nos obliga a estar con todos nuestros sentidos puestos para evitar ser engañados. El juego dará el salto tanto a PlayStation 4 como a PS Vita, sin fecha por ahora.



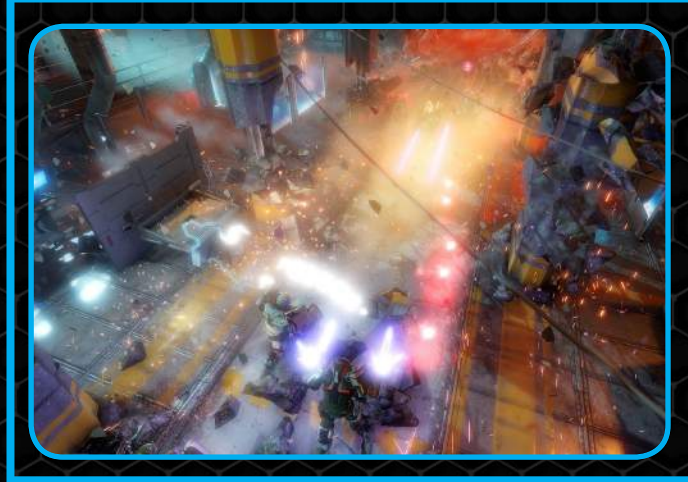
Hellblade

Una de las joyitas subvaloradas de PS3 fue Heavenly Sword. Un título de aventuras desarrollado por Ninja Theory y que hoy cuesta encontrar en las tiendas. El mismo estudio nos traerá ahora este juego, que en su diseño nos recuerda mucho al protagonizado por Nariko, aunque han afirmado que no se trata de una secuela. Volveremos, eso sí, a encarnar a una guerrera, Senua, que debe abrirse paso en territorio salvaje.



Ghost of a Tale

Un pequeño ratón, en un mundo abierto inhóspito y muy al estilo de los RPG occidentales. Esa es la propuesta de este título indie, desarrollado por un equipo encabezado por Lionel Seith Gallat y que ya está en alfa en PC. El juego luce estupendo para estar siendo creado por un grupo pequeño, aunque han querido sacarse la presión de ser comparados con títulos como Skyrim. De momento, sólo saldrá en consolas en Xbox One.



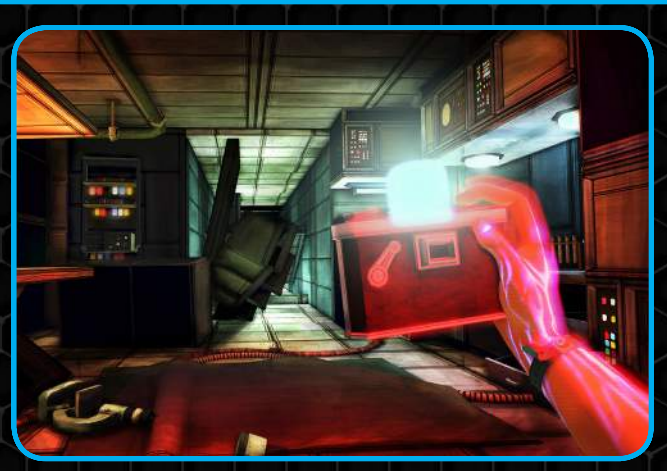
Alienation

Hablar de Housemarque es hacerlo de un estudio que ha sabido imprimirle un sello de calidad a sus juegos y que, con títulos como Dead Nation o Resogun, ha sabido explotar como ninguno la simpleza del uso de los sticks del mando. Pues bien, vuelven a la carga con un juego de acción frenética, donde esta vez liquidaremos extraterrestres bajo el concepto de "shooter vertical" que tanto dominan. Será exclusivo de PlayStation 4.



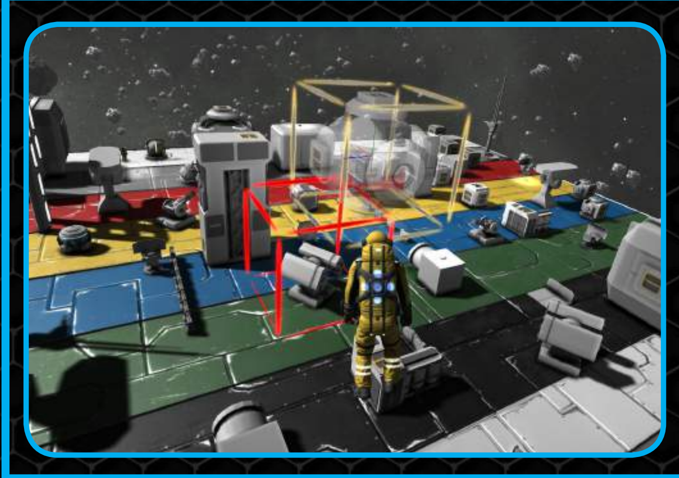
Goat Simulator

El último en la lista de esos juegos ridículos, que los youtubers convierten en populares, es este título de Coffee Stain Studios. El "mejor simulador de cabras" del mercado, donde te pones en el papel de una mientras haces todo tipo de tonterías. El título llegará a Xbox One y, de momento, la duda es si lo hará junto con todos los mods creados por la comunidad en PC, que son los que dotan de la mayor gracia y absurdo al juego.



Ether One

Otro título lanzado en PC y que da el salto a consolas. En este caso, a PlayStation 4. Este juego de White Paper Games, un pequeño estudio de sólo 6 personas, es toda una experiencia y nos plantea el reto de tocar el tema de la demencia desde un punto de vista bastante adulto. La historia nos coloca en el papel de un científico que, a través de una máquina, entra en las mentes de estos enfermos e intenta restaurar sus recuerdos.



Space Engineers

Una propuesta muy interesante es la que ofrece este título del equipo Keen Software House. En este sandbox, tendremos que poner a prueba todas nuestras habilidades como constructores y diseñadores, pudiendo crear desde naves pilotables hasta estaciones espaciales. Todo, gracias su motor especialmente diseñado por el estudio. El título tiene un buen tiempo en ordenadores y ahora dará el salto a consolas en Xbox One.



The Vanishing of Ethan Carter

Quienes jugaran Murdered: Soul Suspect encontrarán similitudes con este título desarrollado por el estudio The Astronauts, en el que encarnaremos al detective Paul Prospero, quien gracias a sus habilidades sobrenaturales intentará resolver el enigma detrás del secuestro de un niño. El juego estará disponible el 25 de este mes para PC y, por ahora, fue confirmada su salida en PlayStation 4 para comienzos del próximo año.



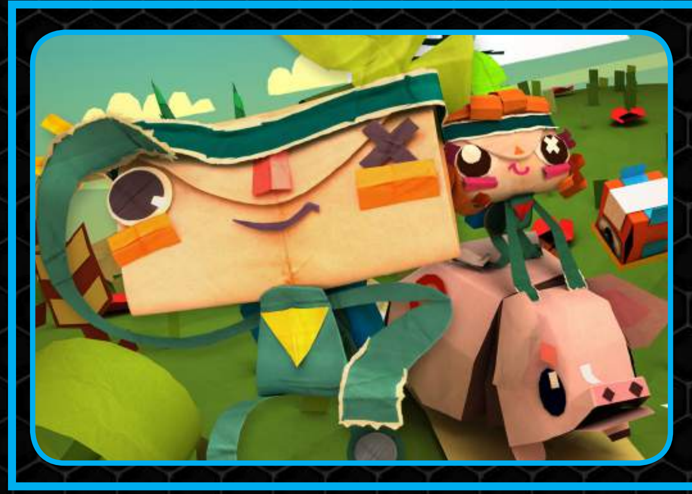
Wild

Grata sorpresa de la feria. Este título, exclusivo de PlayStation 4, lleva la firma de Michel Ancel, creador de Rayman, y nos colocará en nuestro planeta hace 10 mil años, cuando los animales le disputaban palmo a palmo el control del territorio a los seres humanos. Poco sabemos del título en materia jugable, pero el tráiler mostrado parece indicarnos que será una aventura en la que deberemos luchar por nuestra subsistencia.



Screamride

Similar en la propuesta a juegos como Theme Park, este título desarrollado por Frontier y Microsoft Studios, en exclusiva para Xbox, nos permitirá diseñar parques de diversiones a nuestro antojo, con físicas totalmente realistas. La fase más divertida parece que será cuando debamos probar nuestras creaciones, utilizando para ello a un grupo de valientes que, claro, sufrirán en carne propia cualquier cálculo equivocado.



Otros para PlayStation 4

Una amplia variedad mostró Sony, partiendo por tres títulos que saltarán a PlayStation 4, como Tearaway, The Unfinished Swan y Journey, con mejorados gráficos y, en el primer caso, controles totalmente adaptados a la consola. Otro título más que prometedor es BigFest, que nos permitirá crear nuestros propios festivales de música con bandas reales. ¿Algo más? Anota estos dos: Dreamfall Chapters y The Tomorrow Children.



Otros para Xbox One

Microsoft lució una nutrida variedad de juegos indie, enmarcado en su programa ID@xbox, partiendo por la segunda parte de un viejo conocido como Fruit Ninja Kinect 2. A eso se le deben sumar una serie de otros títulos independientes, entre los cuales destacan el frenético Speedrunners, el estilizado shooter Superhot, el noir Blues and Bullets o juegos como The Escapists, Dungeon of the Endless, Funk of Titans y Massive Chalice.

LOS PRINCIPALES AVANCES



The Witcher 3: Wild Hunt

Un extenso video con el juego en acción pudimos apreciar durante la feria y, la verdad, el juego de rol de CD Projekt no deja de sorprendernos. Nos pondrá en la piel de Geralt de Rivia, un brujo que debe hacer frente a toda clase de enemigos pero que, esta vez, debe medirse con la más poderosa de todas, una mujer que siembra la destrucción con facilidad pasmosa. Lo tendremos en febrero próximo, para PC, PlayStation 4 y Xbox One.



Bloodborne

De los títulos más esperados entre los poseedores de PlayStation 4 desde que fue anunciado en la pasada E3. Esta vez nos presentó su gameplay. Desarrollado por From Software y Japan Studios, pareció tener la misma dificultad tan propia de los creadores de Demon's Souls, pero con un ritmo más rápido, gracias a la adición de un arma de fuego con la que enfrentar a los enemigos, además de las habituales lanzas o espadones.



Dying Light

Zombies, acción frenética y parkour... todo eso nos promete Techland con este juego anunciado -otro más- para febrero. Esta vez se mostró en un impresionante trailer, que nos dejó con gusto a poco. El título será en primera persona y, como lo deja entrever su nombre, pelear a la luz del día será clave, porque en la noche nos convertiremos en las presas de turno. El juego estará disponible tanto para PC como para PlayStation y Xbox.



Evolve

Tal como en la E3, el título de Turtle Rock Studios y 2K estuvo entre lo más destacado. Postergado hasta febrero del próximo año, este juego para PC, PlayStation 4 y Xbox One nos mostró detalles más concretos de cómo serán las partidas, en las que podremos ser el poderoso monstruo o uno de los cuatro cazadores que intentarán atraparlo. La estrategia y el trabajo en equipo, en el caso de los segundos, son claves para lograr la victoria.



Quantum Break

Xbox One lo espera como agua de mayo. Y es que este título de Remedy aspira a convertirse en uno de los exclusivas más importantes de la consola. Pudimos ver un largo trailer en el que se nos mostraba cómo seremos capaces de manipular el tiempo para acabar con nuestros enemigos, mientras somos acosados en la ficticia Universidad de Riverport. El título se ha hecho esperar y sólo se sabe que llegará durante el año próximo.



Until Dawn

Hace dos años, Sony presentó un título que pretendía llevar a PS3 el género de las películas de terror gringas con jovencitos tontos que terminan siendo víctimas de asesinos en serie. Pues bien, el juego se reformuló y volvió a anunciarse, esta vez en exclusiva para PlayStation 4. Por lo visto, tendrá una jugabilidad similar a Heavy Rain y nuestras decisiones serán claves para sacar alguno de los múltiples finales.



Mortal Kombat X

Uno de los personajes más populares de la serie, Kano, fue mostrado en profundidad en un video en el que pudimos ver de qué irá el nuevo MK: combates sangrientos y brutales, en medio de entornos vivos y con gráficos de punta. En el caso de Kano, además, vimos que tiene tres variedades de estilo de pelea. Este título de Netherealms Studios llegará el próximo año tanto a PC como a consolas PlayStation y Xbox.



Far Cry 4

Uno de los juegos con más exposición en la feria. El título de Ubisoft, que recibiremos en noviembre en PC y las consolas PlayStation y Xbox, nos presentó su sistema de combate, muy parecido al de su predecesor, esta vez ambientado en los Himalayas. Encarnaremos a Ajay Ghale, quien se verá envuelto en una guerra civil. Una novedad importante es que, en PS4, podremos compartir pruebas del juego con nuestros amigos.



Rime

Nos volvió a impresionar este juego de los españoles de Tequila Works. Con un diseño de personaje muy similar a ICO, pero una estética más cercana a No Man's Sky, el juego apunta a colocarnos en un mundo abierto en el que seremos un astuto muchacho que, a punta de ingenio, tendrá que arreglárselas para sobrevivir en una isla de hermosos entornos, pero presa de una terrible maldición. Será exclusivo de PlayStation 4.



Call of Duty: Advanced Warfare

El modo multijugador de este título desarrollado por Sledgehammer Games concentró la atención durante la feria. Pudimos ver que beberá de varias fuentes, tomando elementos que vimos en títulos como Crysis o Titanfall, como exoesqueletos o trajes con poderes especiales, para escenificar combates frenéticos, con muchos saltos y en ciudades plagadas de robots gigantes. Saldrá en noviembre próximo en PC, PlayStation y Xbox.



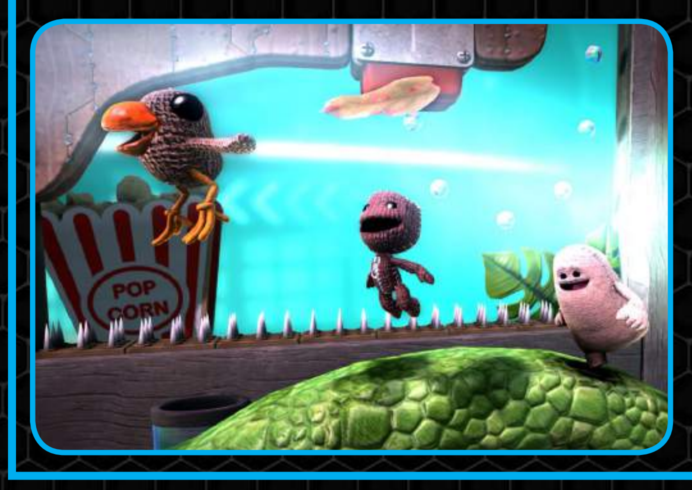
The Order: 1886

De los títulos más esperados en PlayStation 4 y otro que saldrá en un febrero de 2015 que se avecina alucinante para los gamers. Esta vez, Ready at Dawn profundizó en la historia de La Orden y su cruzada en una ficticia Londres victoriana donde debe hacer frente a criaturas del inframundo y humanos rebeldes. Junto con mostrar nuevas armas, se nos reveló nada menos que al inventor Nikola Tesla como uno de los personajes clave.



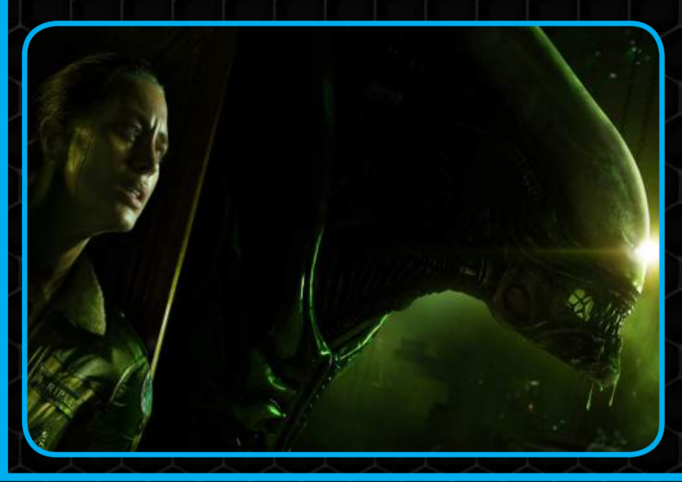
Halo 5: Guardians

Los fans de la saga estarán de enhorabuena en diciembre, pues junto con la Master Chief Collection vendrá la beta de este título, que estará abierta entre el 29 de ese mes y el 18 de enero de 2015. El estudio 343 Industries anunció que pondrán siete mapas y tres modos de juego a disposición de los jugadores para ir corrigiendo cualquier bug. Este título, exclusivo de Xbox One, se espera que sea lanzado a mediados del 2015.



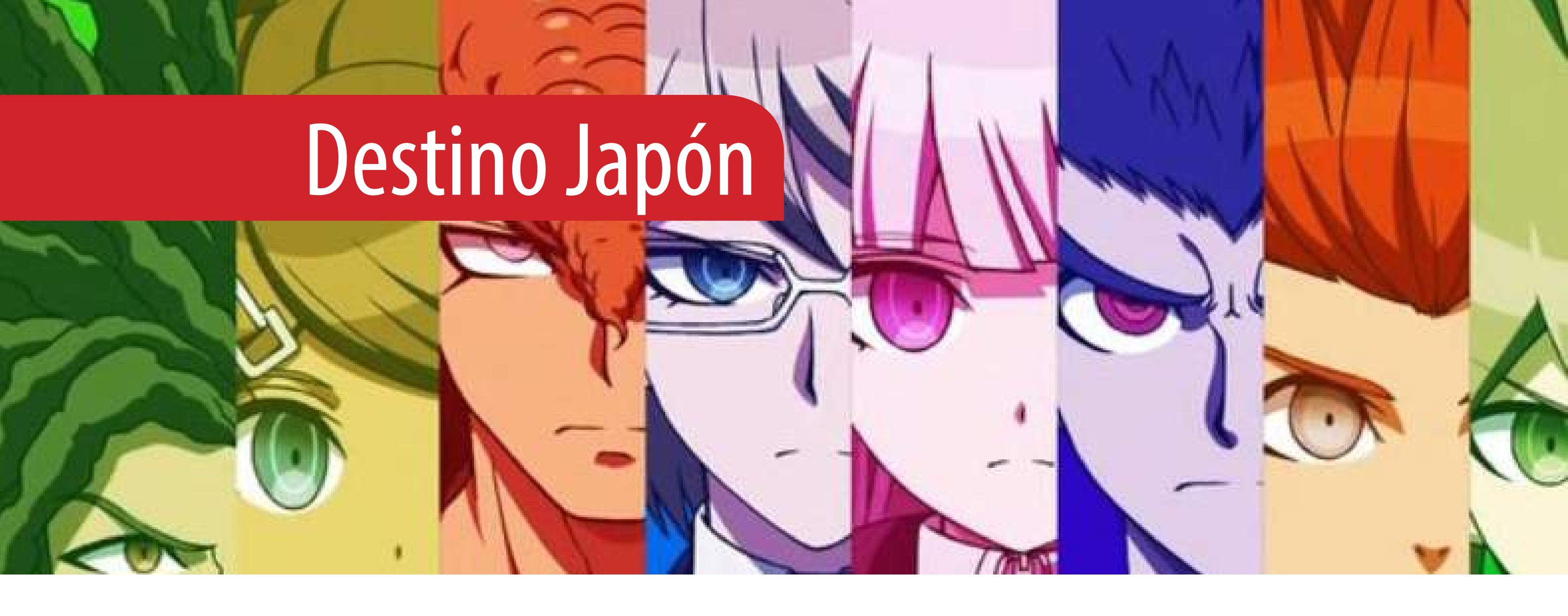
LittleBigPlanet 3

Cargado de novedades llegará a PlayStation este título, esta vez de la mano de Sumo Digital. Las principales irán por el lado de las herramientas y funciones de creacción de escenarios y niveles, pues el estudio explicó que se han añadido más de 70, además de mejorar varias de las ya existentes. La más comentada ha sido la posibilidad de diseñar entornos en tres dimensiones o la de crear mundos infinitos autogenerados.



Alien: Isolation

Si bien The Creative Assembly nos mostró un trailer en el que especificaba que no era gameplay, el video sí deja entrever de qué irá el título de horror que espera hacerle honor a la saga cinematográfica. No será un juego tipo Outlast, pues tendremos con qué defendernos, pero clave será evitar lo más posible el contacto con las criaturas en nuestra nave. Un título que llegará el próximo mes para PC y consolas PlayStation y Xbox.



TU PEOR PESADILLA

ESTE MES SALE EN ESTA PARTE DEL MUNDO LA SEGUNDA PARTE DE LA SERIE DANGANRONPA PARA PS VITA Y AQUÍ TE CONTAMOS QUÉ PUEDES ESPERAR.

BENJAMÍN GALDAMES
#TATSUYA-SUOU

¿QUE SON LOS SEIYU?
Son lo que en occidente se conoce como actores de doblajes. En Japón, tienen una gran importancia y pueden darle un plus muy potente a la serie, videojuego o drama que estén doblando.

Debo ser honesto. En lo personal, no le tenía mucha fe a esta saga de juegos al momento de tener el primero de la serie en mis manos y disponerme a jugar. Me equivoqué, por suerte y por eso quiero hablarles de **Danganronpa**, que en japonés significa algo así como ganar un debate.

Hay dos cosas que debemos tener claros antes de abordar los dos juegos de la saga. Primero, que son muy superficiales a primera vista, pero cada persona, escenario y situación puede resultar más cotidianos de lo que realmente creemos.

Segundo, que los juegos van dirigido a un público semiadulto, no son fáciles de digerir ni de entender, **pero sí son fáciles de jugar**, agregándole una veta más amistosa a la saga.

El primer Danganronpa, **Trigger Happy Havoc**, que está disponible en exclusiva para PlayStation Vita, cuenta la historia de **Makoto Naegi**, un chico sin ninguna cualidad destacable que recibe una extraña carta, que le dice que ha sido seleccionado como el “Ultimate Lucky Student”, pudiendo ingresar a la prestigiosa “Hope’s Peak Academy”, donde solo pueden entrar estudiantes con características “especiales”.

Todo es paz y tranquilidad hasta que se nos presenta al antagonista. Esta vez no es un demonio ancestral ni una mutación ni un psicópata con mucha base en la cara o un traje de color chillón, sino que... un oso. Sí, un oso que, por cierto, no es cualquier oso, sino que se llama **Monokuma** y es el rector de la academia. Un oso mecánico con dispositivos de auto-



destrucción dentro suyo.

Los chicos son abducidos por este oso malvado y encerrados en la academia sin ninguna ruta de escape. Monokuma les dice que deberán vivir ahí por siempre, con una excepción: **si matas a otro estudiante y no te descubren, puedes irte**. Aquí se desata el infierno.

Tras este buen arranque, nos llega este mes su secuela, **Danganronpa 2: Goodbye Despair**, también en exclusiva para PS Vita y que salió en Japón en octubre de 2013.

Ahora el juego no se ambienta en una academia sino que en una isla. Contaremos con nuevos personajes, mejores gráficos y una temática relativamente similar a la vista en el primer juego.

Esta vez viviremos la desesperación de estar aislados de la sociedad, como en la primera entrega, pero con la presión constante de si alguien se atrevería a matar a otro realmente. Sumen a eso a un nuevo y tierno personaje: una conejita al más puro estilo de Monokuma, pero que será nuestra aliada. Su nombre: **Magical Girl Miracle Usami**. O, simplemente, Usami.

Monokuma vuelve a aparecer, pero el protagonista ahora es **Hajime Hinata**. Y, ojo, que su seiyu es nada mas ni nada menos que... **Minami Taakamata**, la vocalista de **Two-Mix** y quien ha interpretado varios openings de series famosas, como Gundam Wing o El Detective Conan, además de haber sido seiyu de Conan Edogawa o de Nabiki Tendo de Ranma ½.

Finalmente, lo único que nos queda ver es si la desesperación vencerá a la esperanza, o si la primera nuevamente apagará a la segunda. Las cartas están echadas.




Jeep



El fútbol entra de lleno en la NUEVA GENERACIÓN

Porteros de alto nivel, las licencias más importantes, nueva inteligencia artificial y un gran número de pequeñas mejoras son las que promete el nuevo FIFA 15 buscando mantenerse como uno de los mejores juegos deportivos.

JUAN FLORES VIDELA
#ELJOTAHGAMER

El rey del fútbol virtual echa a andar una nueva temporada este mes. Tras estrenarse en la nueva generación de consolas con FIFA 14, Electronic Arts espera posicionar a **FIFA 15** como un juego que ha venido para ser de auténtica e indiscutible nueva generación, ofreciendo elementos y características que elevan a un nuevo nivel el arte balompédico a los mandos de una consola. Estamos, así, **ante el comienzo de un nuevo ciclo** y aquí les contaremos qué plantea el título canadiense en esta ocasión.

Algo que alegrará a los jugadores de ordenador es que la versión de PC estará, se supone, a la altura de Xbox One y PlayStation 4, algo que en la generación pasada tardó varios años en ocurrir.

LOS CUATRO PILARES

Las novedades que trae FIFA 15 convergen en cuatro pilares que sustentan la base jugable y visual del producto, que ya se conocen y que no son los únicos que aguantan todo el contenido de la producción de EA Sports.

Los primeros de ellos son **la emoción y la intensidad**, lo que supone a un título de fútbol ir más allá del propio césped. Comenzando por lo que se ve en el verde, cada jugador dentro del terreno tiene un estado emocional y una actitud que corresponde al tiempo, al resultado y otros elementos a la hora de comportarse con sus compañeros o adversarios. En realidad, no es algo que modifique la jugabilidad, pero ayuda a crear una nueva inmersión más creíble. Para ayudar a esto, se ha intentado mejorar el esqueleto de los modelos de FIFA para que la geometría y forma resulte más atlética.

El segundo pilar son **la animación y la iluminación**, que han sufrido un cambio llamativo. Entre otros elementos visuales añadidos están las huellas que dejan los jugadores dentro del campo o el desgaste de la hierba, que se ve clarísimo durante y después del partido. El asunto llegó a tal nivel que, incluso, en EA evaluaron que **el estado del césped pudiera provocar cambios en la trayectoria del balón**, pero finalmente decidieron que eso sería injusto para los jugadores, sobre todo si el asunto terminaba con un gol en contra.

En cuanto a **la inteligencia artificial**, la máquina ha sumado galones y se comporta de otra forma según el resultado. Si pierdes 1-0 en el minuto 82, los rivales se encerrarán e intentarán irse al córner rival para perder tiempo y provocar la falta. Catenaccio puro. En otros casos, aparcarán el autobús en su portería. Literalmente. Habrá situaciones emergentes como la pérdida de tiempo por parte del rival, que ahora entiende el contexto del propio encuentro para hacer acciones que le favorezcan, aunque no sean limpias. La idea es que todo sea más realista y el jugador tiene acceso a esas herramientas desde la cruceta digital con dos nuevas categorías de ataque y defensa: **balones arriba** y ***park the bus***.

Los cuartos y últimos pilares conocidos son **la respuesta del futbolista en el control y el cuerpo a cuerpo**. Hay más pasos, más animaciones para que se pueda tener un acceso más natural a él. En el dribling, por ejemplo, el galés **Gareth Bale** usa el pie con el que la toca en realidad, es decir, el izquierdo.

Ahora **los protagonistas mueven el balón de una forma personal y adaptada individualmente**. Además, la trayectoria cambiará según se haga con parte interna o externa del pie.

El contacto ha cambiado y en la parte más física de la defensa **hay muchas más cargas**, que se acaban traduciendo en castigos a los jugadores más rápidos, pero endebles. Hay un ***timming*** específico para las segadas que te permite robar el ba-

lón de nuevas formas, algunas más limpias, otras más sucias, acarreando amonestaciones de todo tipo.

OTROS ELEMENTOS

Aparte de los cuatro mencionados, existen otros pilares o aspectos importantes dentro de lo que va a ser FIFA 15.

Vale la pena comenzar con **los porteros**, que también han sufrido una mejora acorde a la nueva tecnología. Son una figura vital para el juego, en la vida real y en la ficción electrónica, y si fallan arruinan el esfuerzo de los otros 10 que están compitiendo. Como imaginarás, la creación de **Bravo**, **Neuer** o **Casillas** ha implicado más memoria de la normal.

Hay una cantidad de elementos extra que ayudará, en los aciertos y en los errores, a tener un arquero real. En una demostración tecnológica de la obra, se nos mostró la cantidad de nuevas animaciones añadidas al portero y vimos que la diferencia entre la de años pasados y la presente es abismal.

El "1" ahora reaccionará a jugadas en las que antes, por culpa del rendimiento de la máquina, no podía hacer nada. Nuevas paradas y nueva inteligencia. Ahora puede escoger pasos de decisión que antes no tenía y ha ganado en seso y en adelantar-



se a la jugada. El portero es permeable, más humano.

ULTIMATE TEAM

Como les adelantamos en la edición pasada, los fanáticos de **FIFA Ultimate Team** están de enhorabuena con FIFA 15. Uno de los primeros elementos que se han añadido al popular modo de juego es algo que ha llamado **Concept Squad**, nombre que todavía no es definitivo.

Se trata de una herramienta en la que podremos probar diferentes tipos de jugadores en el once inicial. Si bien sólo servirá, en la práctica, para testear la química de nuestro once con futbolistas que no poseemos, para saber cómo funcionarían y buscarlos en sobres o pujas, también permite un puñado de interacciones sociales que lo llevan a ser un añadido muy útil para sus seguidores. Entre otras cosas, podrás hacer un equipo y mandarlos a un amigo para saber su opinión y te diga cómo mejorarlo.

Algo nuevo también son los **jugadores a préstamo**. Un añadido polémico, que te permitirá jugar con algunas grandes estrellas por una serie de partidos. No se podrán transferir y sólo tú podrás sacar partido de ellos de forma limitada. Mediante los puntos de Fútbol Club y los niveles que sumemos a lo largo de la nueva temporada, podremos acceder a otros hombres que se añadirán a tu equipo de forma temporal. Sin embargo, no hay nada definitivo o nombres que se puedan ofrecer todavía, ya que es algo en lo que Electronic Arts todavía está trabajando, al igual que en las nuevas leyendas, que son cerca de 50 hoy por hoy.

Otro detalle interno tocado y que afecta al juego es **la edición del equipo**, que se ha vuelto más intuitiva y profunda. Se pensó para el modo carrera, pero ha terminado llegando a todos los modos. Habrá una interfaz accesible para poder configurar nuestras estrategias, estilo y once inicial. Se aceptarán, además, instrucciones que se adaptarán a nuestra forma de jugar.

El equipo de desarrollo comenta que sigue trabajando en el crecimiento de los jugadores y mejorando elementos generales que acaben saciando la experiencia de todos los fanáticos. Por ejemplo, **se ha adaptado una búsqueda de refuerzos de FUT al modo carrera** para facilitar este proceso.

En el plano online, en Pro Clubs y Temporadas también hay bastantes incorporaciones y arreglos, como **un *matchmaking* más ágil** y que deja tiempo entre partidos para hacer los ajustes, pero sin necesidad de volver a los menús principales (una idea tomada de los first person shooter más exitosos) o la adición fácil y automática de jugadores.

Se amplían, además, las opciones de rastreo y estadísticas de cualquier jugador, para poder aprender de otros y preparar tácticas personalizadas. Habrá nuevas herramientas para seguir a jugadores profesionales, a los mejores del mundo, etc.

AUTENTICIDAD A TOPE

Todos los elementos comentados en las líneas anteriores son estupendos, pero es difícil entenderlos hasta que no los tienes con un mando delante. Los desarrolladores esperan que se adapten, se queden y los asimilemos de tal manera que los entendamos como algo obvio y normal en el comportamiento y la forma de jugar a FIFA.

Eso sí, lo que te impactará, y más si eres seguidor de la Premier League, será ver el pacto al que ha llegado la liga británica con Electronic Arts y en qué se ha traducido este acuerdo.

La herramienta **Autenticity** (autenticidad) se ha añadido de forma exclusiva al campeonato en que militan **Alexis Sánchez**, **Mauricio Isla** y **Eduardo Vargas**. Como lo indica su nombre,

contará con todas las caras de los profesionales que participan en la liga y se ha trabajado en la creación de los 20 estadios utilizados en el campeonato, además de todos los elementos gráficos de la televisión a la hora de retransmitir partidos.

"Hay muy buena relación con la Premier y, que se nos brinde la oportunidad de ir a cada club y escanear a cada jugador o estadio, me parece genial. Vas a tener al argentino, al español, al alemán y al italiano pidiendo lo mismo para su liga. No tiene precedente lo que se está haciendo, con más de 200 caras reales y 12 nuevos estadios. Ojalá que se puedan añadir nuevas ligas así en el futuro", ha explicado **Sebastián Enrique**, productor del juego.

En estos días, poco se ha hablado de las versiones para PlayStation 3 y Xbox 360, pero lo que sí se sabe no es positivo: no contarán con Pro Clubs. Según EA Sports, esto no significa que abandonaran las plataformas, pero está claro que están dando el salto a la nueva generación.

FIFA 15 saldrá este 25 de septiembre y ya puedes reservarlo en **TodoJuegos**, para PlayStation 4, Xbox One, PS3 y Xbox 360 en sus versiones normal ($ 35.000) o Ultimate Team ($ 40.000). La versión de PS Vita costará $ 27.000.



PlayAdictos al Rescate



PATRICIO OLEG MAKIEVSKY
#CLINT EASTWOOD

Como ya es costumbre, llega la sección encargada de rescatar aquellas joyitas que por algún motivo no conocías y que deberían estar en tu colección. En esta edición les presentamos dos títulos provenientes de desarrolladoras japonesas y que se encuentran disponibles para las consolas de séptima generación de Microsoft y Sony.

Comenzamos con **Catherine**, un título disponible tanto para Playstation 3 como para Xbox 360, que fue desarrollado y distribuido por **Atlus**, empresa de videojuegos japonesa responsable de sagas como **Trauma Center** y **Shin Megami Tensei,** entre muchas otras.

El argumento gira en torno a **Vincent Brooks**, un joven de 32 años que se encuentra en uno de los momentos más decisivos de su vida: el matrimonio.

Katherine McBride, su bella novia, amiga y compañera de clase de toda la vida lo insta a dar este tan importante paso, con el cual nuestro protagonista no está nada contento. Y, para colmo, una noche en el bar que suele frecuentar y ya con algunas copas de más conoce a **Catherine**, una misteriosa y despampanante chica de 22 años que se siente atraída hacia él desde el primer momento y con la cual termina siendo infiel.

El lío es que Vincent comienza a tener unas raras pesadillas, en las que pone en juego tanto su vida como su relación y que se conectan directamente con el otro tramo argumental de la historia, que tiene que ver con las misteriosas muertes de jóvenes con perfiles muy parecidos y en la que destaca el hecho de engañar a sus parejas.

El título posee un marcado aspecto anime, muy bien logrado gracias a la técnica **cel shading**, ya varias veces nombrada en esta sección. Tiene una gran mecánica de puzles, con una constante evolución, aunque su elevadísimo nivel de dificultad en algunas instancias puede llegar a ser exagerado. Es un juego totalmente recomendado, aunque su argumento será recibido de mejor manera por un público de mayor edad.



Plataformas:
PS3, Xbox 360
Género:
Acción, Aventura
Desarrollador:
Atlus
Lanzamiento:
Julio, 2011



Por este otro lado tenemos a **Vanquish**, un videojuego de acción y disparos en tercera persona, desarrollado por **Platinum Games**, estudio conocido por titulos como **Bayonetta** y **Metal Gear Rising: Revengeance**, y publicado por **Sega** para las consolas Playstation 3 y Xbox 360.

La historia está situada en un futuro cercano, donde una grave sobrepoblación afecta al planeta, la que provoca constantes luchas por los escasos recursos energéticos y los alimentos que quedan en él.

Estados Unidos sale del paso lanzando la estación espacial **SC-01 Providence**, la cual cuenta con un generador de energía que se abastece de combustible a partir del sol.

Todo bien hasta que es invadido por la **Orden de la Estrella de Rusia**, un grupo radical que toma el control de su país mediante un golpe de estado.

Con la idea de dominar el mundo, los radicales utilizan el generador como arma, lanzando un rayo de microondas que destruye la ciudad de San Francisco y que sirve como advertencia para que el gobierno americano desista y renuncie.

Es ahí cuando la Presidenta **Elizabeth Winters** decide contraatacar y enviar a un grupo de fuerzas especiales que además estará acompañado del agente de DARPA, **Sam Gideon**, personaje que encarnaremos a través de nuestra aventura.

Algo en lo que se destaca el juego, es la constante y frenética acción, que nos acompaña desde el principio hasta el final de su corta campaña, la que cuenta con varias cinemáticas intercaladas en las que podemos apreciar sus imponentes gráficos. Todo esto acompañado de una enorme variedad de armas de fuego y combate.

Como resultado, tendremos una experiencia exaltante y adictiva, en la cual no podremos pestañar ni por un segundo y que, una vez finalizada la historia, de seguro nos hará querer retomar la aventura y la adrenalina.





Plataformas:
PS3, Xbox 360
Género:
Acción, Disparos
Desarrollador:
Platinum Games
Lanzamiento:
Octubre, 2010



Destiny

¿EL JUEGO DEL AÑO?

EL TÍTULO DE BUNGIE PROMETE CONVERTIRSE NO SÓLO EN UN SÚPER VENTAS EN TODO EL MUNDO, SINO QUE ADEMÁS SU BETA, JUGADA POR MÁS DE 4 MILLONES DE USUARIOS, DEJÓ EN CLARO QUE EL ESTUDIO SE TOMÓ MUY EN SERIO SU SALTO A LA MULTIPLATAFORMA.

JORGE MALTRAIN MACHO
#MALTRAIN

DESTINY

Es indudable que la nueva generación de consolas, como ha ocurrido siempre en la industria, ha tenido un arranque lento. Es cierto que hay muchos juegos, pero hasta ahora ninguno se ha erguido como aquel título capaz de justificar, por sí solo, el salto a las nuevas plataformas. Microsoft lo apostó todo a que lo sería **Titanfall**, pero pienso que Electronic Arts se sigue arrepintiendo de haberlo lanzado como "exclusivo".

Tampoco Sony ha lanzado un título rompedor y resulta sintomático que, a mi juicio, el título que por lejos el mejor juego en lo que va de esta nueva generación sea **The Last of Us: Remastered**, que no por nada sumó más de 200 premios el año pasado y que, si no fuera un "refrito", sería candidato fijo nuevamente al GOTY 2013.

El panorama, sin embargo, promete comenzar a cambiar en este último trimestre del año, donde ya se anotan varios títulos que prometen comenzar a sacarle partido a las ventajas de las nuevas plataformas, no sólo en términos gráficos, sino también de potencia jugable.

Y el primero de la lista será nada menos que **Destiny**, un título que tendrá el respaldo de **Activision**, unos genios a la hora de marquetear sus productos, y que lleva el sello del connotado estudio **Bungie**, que tras desarrollar la saga Halo en exclusiva para Xbox, ahora dará el salto a la multiplataforma con este título.

¿DE QUÉ SE TRATA?

La historia de Destiny arranca años después de la llamada **Edad de Oro** de la humanidad. Un periodo no demasiado largo y que comenzó con la llegada de **El Viajero**, ente que restituyó la vida al Sistema Solar y bajo cuya protección los hombres fueron capaces de extender la civilización por todos sus rincones.

Pero todo ese verdadero imperio se derrumbó de golpe, con la rapidez y brutalidad con la que suelen caer éstos. No se sabe bien qué fue lo que golpeó a la humanidad, pero sí se tiene claro que los pocos sobrevivientes le deben la vida al Viajero.

Es allí donde entraremos nosotros. Ya sea como **Titán**, **Hechicero** o **Cazador**, asumiremos el rol de guardianes de la última ciudad segura de la Tierra, conocida simplemente como la **Ciudad**, para desde allí comenzar a visitar todos esos mundos que dejamos abandonados.

MEZCLA DE ESTILOS

La pregunta del millón: ¿en qué estilo se enmarca este juego? Y es que, de hecho, cuesta encasillarlo. Pone de relieve, de hecho, un tema que planteamos en la sección **Código Muerto** de nuestra edición pasada, en torno a cómo los videojuegos actuales resultan cada vez más difíciles de encasillar en una sola categoría.

Destiny es un paradigma de eso. Cuando estás en la **Ciudad**, pasas a una vista en tercera persona y, tal como ocurre en los **MMORPG** (o juegos de rol multijador masivos en línea), en ese punto sueles interactuar con otros jugadores, adquirir nuevas piezas de armadura o armas, comprar naves para tus exploraciones o decodificar algunos ítems encontrados durante tus aventuras.

Luego, al pasar a las misiones, también tiene mucho de MMORPG, pero también de **FPS** (juego de disparos



en primera persona), todo en un mundo abierto, con una jugabilidad muy cercana a la saga **Halo** y tanto con una estética como con algunos elementos que recuerdan al excelente **Borderlands**.

En manos de un estudio pocompetente, esa mezcla un tanto extraña podría haber dado como resultado un completo desastre, pero **Bungie**, ya en su alfa cerrada, dejó en claro que en Destiny le está sacando lustre a sus 23 años de experiencia.

UNA CIFRA RÉCORD

Tras dejar de ser filial de Microsoft y volverse un estudio independiente, resulta extraño que su relación más estrecha en esta nueva generación sea con **Sony** y no con la firma de la que fue parte por tanto tiempo.

No sabemos si el divorcio habrá dejado corazones rotos, pero lo cierto es que Destiny asoma como un título estrechamente ligado a las consolas **PlayStation** y no son pocos quienes creen que el título es exclusivo de Sony.

No lo es, para suerte de quienes no creemos que sean positivas las exclusividades de los estudios externos.

Pero esta estrecha relación se hizo visible por primera vez el pasado 17 de julio, cuando la beta pública del juego fue lanzada primero para PlayStation. Sólo cinco días después, tras una actualización, saldría para Xbox.

Y si bien primero fue necesario tener un código, los cuales se masificaron muy rápido pues cada jugador recibía tres invitaciones en el sitio de Bungie, una semana más tarde el estudio vio que tenía la capacidad para abrir su beta a todo el mundo.

Los resultados fueron impresionantes. Según informó el estudio, **más de 4 millones** de personas jugaron la beta del juego, todo un récord en la industria. Más aún, los servidores registraron que más de 850 mil jugadores se conectaron de forma simultánea para disfrutar el título.

¿Más datos? En total, se jugaron más de 88 millones de partidas, hubo más de 164 millones de muertes, casi 4 mil millones de asesinatos, más de 850 mil visitas a la Luna y, más relevante aún, los jugadores compitieron en más de 12 millones de eventos públicos, completando el 97% de ellos.

Datos que, en total, reflejan dos cosas: primero, que mucha gente probó el juego y se convirtió en un potencial comprador; segundo, que una importante cifra disfrutó tanto del título que jugó sus modos repetidamente. Y,

CON MÚSICA DE SIR PAUL

Si eres un fanático de la banda inglesa The Beatles, ya tienes un doble motivo para comprar Destiny, pues uno de los dos miembros vivos del conjunto, Sir Paul McCartney, será uno de los encargados de musicalizar la aventura.

Está claro que tanto Bungie como Activision no han reparado en gastos con este título y el fichaje de una leyenda viviviente como McCartney es un reflejo de aquello.

¿El responsable? Uno de los grandes compositores de la industria, Marty O'Donell, creador de toda la banda sonora de Halo y alguien que ha trabajado codo a codo con monstruos como Nobuo Uematsu o Akira Yamaoka.

Todo nació cuando una agencia le preguntó a O'Donell si le interesaría trabajar con Sir Paul. La respuesta fue obvia.

Lo cierto es que McCartney se interesó en la industria de los videojuegos desde la salida de Rock Band: The Beatles, al ver el potencial que tiene y su llegada a nuevas audiencias.

"Tuvimos una gran relación y él aportó con algunas melodías que no suenan a nada de lo que ha hecho", explicó O'Donell. Por cierto, el sencillo del juego será lanzado individualmente en iTunes.



por ende, es altamente probable que ya tenga anotada en su agenda la fecha de lanzamiento del juego.

Es un hecho que la alta convocatoria de esta beta sorprendió a la industria y a la propia Bungie, como lo admitió el gerente comunitario del estudio, **David "Deej" Dague**, quien explicó que "nos quedamos sin formas de agradecerles por lo que esta beta ha significado para Bungie. Confíamos en que pudieron divertirse y prometemos que, gracias a su participación, el juego será mejor cuando sea lanzado".

MÁS DEMO QUE BETA

Lo cierto es que, ya entrando en el terreno jugable, la beta nos pareció demasiado completa como para ser tal y, de hecho, considerando además su cercanía con el lanzamiento, más tendemos a creer que se trataba de un demo... y de uno excepcional por lo demás.

La versión de prueba, cuyos datos no serán traspasados finalmente al juego final **(ver recuadro)**, nos permitía cumplir en forma individual varias misiones en la **Tierra**, desde algunas muy simples, hasta algunas bastante complicadas, sobre todo si nos aventurábamos en solitario o si elegíamos cumplirlas en modo "difícil", que duplicaba el nivel de los enemigos.

Antes de entrar a la aventura, debíamos elegir el tipo de guardián que elegiríamos entre tres alternativas.

Para quienes prefieren el combate directo y basar su avance en la potencia de sus armas, la elección obvia era el **Titán**. El que quisiera desarrollar los ataques mágicos, sacrificando quizás un poco de fuerza bruta, la opción era el **Hechicero**. Y una opción mixta y completa, con un guardián potente en el cuerpo a cuerpo y ágil en el combate, era el **Cazador**.

Sea cual fuere tu elección, en todo caso, los guardianes se mostraban bastante equilibrados una vez que alcanzaban el máximo nivel, que en el caso de la beta era el 8.

Por cierto, en el juego final se supone que el nivel máximo que alcanzaremos será el 20, pero este se podrá subir gracias a elementos del juego, como las piezas de armaduras con las que equipemos a nuestros personajes.

En modo campaña, tal como en un MMORPG, podíamos avanzar por nuestra cuenta, viendo a otros compañeros de ruta ocasionalmente, pudiendo cooperar o no para completar las misiones, aunque estas no eran compartidas, salvo que entráramos en grupo, donde el juego ganaba mucho en entretención.

También podíamos jugar en el modo multijugador, donde se hacía evidente la ventaja de quienes habían pasado más tiempo jugando y conocían los mapas, pues estos tenían numerosos escondrijos, pasadizos y desvíos que podíamos aprovechar para matar a los enemigos.

Se hacía claro, además, que los equipos intercomunicados tenían ventaja sobre los que se armaban de manera aleatoria, pues el juego privilegiaba el trabajo en equipo y el cubrir las posiciones débiles de tu escuadra.

Tras este periodo, Bungie indicó que la beta permitirá realizarle algunos "ajustes" al título de cara al lanzamiento de este mes, como lo aseguró **Eric Hirshberg**, director de Activision, para quien "no se tratará de cambios mayores, porque si de algo pudimos darnos cuenta es de que los cimientos de Destiny eran lo suficientemente fuertes".

Lo más importante, a su juicio, es que "al tener más de 4 millones de jugadores inscritos, pudimos poner a prueba la estructura interna a gran escala, rindiendo de forma muy estable, tal como esperábamos. Creo que estamos listos para el lanzamiento".

Para Hirshberg, la beta fue "tanto creativa, como tecnológicamente hablando, la



más grande de esta generación de consolas y la más grande de la historia para una nueva franquicia".

DECISIÓN POLÉMICA

Pero no todo ha sido tranquilo para Bungie en estos días, pues la polémica se instaló luego de que el diseñador **Luke Smith** explicara algunos detalles de las "**raids**", que serán las misiones que estarán disponibles una vez que termines la campaña.

Estas "raids" para equipos de **6 jugadores** serán las que le darán verdadero valor al juego, pues Bungie las ha definido como extensas, difíciles y repletas de enemigos que te obligarán a sacarle partido a todas las habilidades que logremos en el modo historia.

Suena bien, ¿pero cuál es el problema? Pues que Bungie explicó que **estas misiones no se podrán jugar con compañeros aleatorios**, es decir, tendremos que hacerlas sí o sí con cinco amigos.

Según Bungie, que ha debido salir a defender esta decisión, el alto nivel de las misiones hará que se necesite una comunicación constante entre los miembros del equipo. Además, las "raids" serán largas y con compañeros aleatorios, más allá de los típicos trolls de turno, se correría el riesgo de que alguno se vaya en mitad de la aventura y deje botados a sus compañeros a la mitad.

Smith explicó, además, que estas misiones, que serán distintas a las cooperativas que vimos en la beta y que sí pueden jugarse con usuarios aleatorios, "no serán de esos asaltos en mazmorras que suelen durar entre 20 y 60 minutos, sino que serán al estilo MMO, pues deberás ponerte cómodo por un buen puñado de horas".

RUMBO A LA FRANQUICIA

Está claro que Activision le ha puesto sus fichas a Destiny, por lo que parece lógico pensar en que este será el primero de varios juegos. En Bungie, no obstante, prefieren esperar con cautela.

Dague indica que "debemos ganarnos el derecho a poner un número en la caja. Por ahora, sólo es Destiny y, ante eso, lo que nos corresponde es construir un mundo enorme y hermoso, que la gente quiera explorar en detalle".

"Destiny es el mayor juego que hemos hecho", recalca. Y, por lo mismo, las expectativas de la industria son altas para cuando el título se lance al mercado este 9 de septiembre, para PlayStation 4, Xbox One, PS3 y Xbox 360. Si quieres reservar desde ya tu copia, puedes hacerlo en **TodoJuegos** por $ 35.000 en toda plataforma.

BETA: DATOS SE BORRARON

Muchos de quienes jugamos la beta de Destiny lo hicimos con la esperanza de que nuestros progresos se vieran reflejados de alguna manera en el juego final, aunque siempre Bungie dejó entrever que eso no ocurriría y que deberíamos comenzar de cero.

Pues bien, tras algunas semanas de incertidumbre, fue a través de un escueto comunicado oficial que el estudio ratificó la mala noticia: "Nuestros personajes no se transferirán a la versión final de Destiny. Los cofres también han sido restaurados".

Bueno, tampoco es que nos hayamos perdido gran cosa, pues la beta sólo nos dejaba avanzar hasta el nivel 8, lo que se conseguía tras algunas horas de juego... aunque quienes hayan jugado más el multijugador sí extrañarán el armamento ganado, las piezas de armadura o los ítems decodificados obtenidos.

La explicación oficial, a cargo del desarrollador Tyson Green, es que la beta cumplió su objetivo tanto de eliminar como de añadir tanto objetos como métodos para ganar experiencia, por lo que nuestros guardianes podrían no encajar en el juego final. En fin, no quedará otra entonces que volver a las armas cuando el juego salga al mercado.




の戦士
TM
激動の乱世に
終止符をうて!
TECMO

RYGAR

UN GUERRERO LEGENDARIO

EL JUEGO ARCADE DE TECMO HA SABIDO RESISTIR EL PASO DEL TIEMPO E, INCLUSO, SE PUEDE DISFRUTAR EN PLAYSTATION 4. Y SU ENCANTO SE MANTIENE INTACTO.

JORGE MALTRAIN MACHO
#MALTRAIN







El año 1986 fue importante para el estudio **Tecmo**. Por dos razones. Primero, porque asumió su nuevo nombre, tras ser fundado como **Tekhan** en 1967. Y, además, porque ese año lanzó un título para máquinas arcade que se convertiría en todo un éxito de crítica y público: **Arugosu no Senshi**, mejor conocido por estos lados como **Rygar**.

"4.5 billones de años han pasado desde la creación de la Tierra. Muchos dominadores han reinado en toda su gloria, pero el tiempo fue su mayor enemigo y liquidó sus reinados. Y ahora el reino de un nuevo dominador comienza".



Así comienza tu aventura, durante la cual irás armado sólo con un poderoso escudo aserrado encadenado a tu muñequera de metal llamado **Diskarmor** y que, en la medida que adquieras alguno de los poderes especiales disponibles durante el juego, te irá convirtiendo en un guerrero poderoso.

Poderoso, sí, pero lejos de ser invencible. Y es que, como en todo juego de esa época, la dificultad era alta y la curva de aprendizaje nos obligaba a gastar mucho dinero en fichas hasta dominar cada uno de sus **27 niveles**. Eso sí, debo admitir que, en lo personal, nunca pasé del 26 pese a mis esfuerzos de juventud y nunca vi a nadie llegar hasta el jefe final, al que sólo conocí por YouTube.

El título salió en diversas plataformas, pero ninguna logró superar al arcade. Incluso, tuvo una alabada versión para la **NES** y otra para la **PlayStation 2**, aunque la segunda era una aventura 3D alejada del plataformas lateral 2D de su versión original.

El título puede encontrarse en **Mame**, de forma gratuita. Pero si lo que quieres es un lindo desafío, una gran opción es comprarlo para... **PlayStation 4**. En efecto, el título salió como "clásico arcade" en la tienda japonesa hace un tiempo y este mes lo hizo en occidente.

Por cierto, un gran añadido es que podemos disputarlo en **cuatro dificultades** y, por cierto, nos daremos cuenta de que la que hallábamos tan dura en los arcade era, nada menos, que el modo "fácil". El reto está planteado.




INQUISITION



Vivimos el Festigame

A TRES BANDAS

Tres redactores de Revista TodoJuegos vivieron en primer plano la principal fiesta gamer de Chile. Probaron los demos, visitaron los stands, conversaron con los desarrolladores y el público... y esta fue su experiencia.

FOTOS: TODOJUEGOS Y FESTIGAME.CL

Fueron más de 30 horas de videojuego puro. Una nueva versión de **Festigame** que termina y obviamente los balances e impresiones salen a relucir tras haber experimentado demostraciones de juegos y exhibiciones de personalidades tanto nacionales como internacionales.

Más de 40 mil asistentes, desde gamers hasta los que no lo eran tanto, asistieron a un festival que cada año busca renovarse de la mejor forma posible, dejando una buena impresión en la mayoría de quienes lo visitaron.

Tras una primera jornada relajada, con poco público y la posibilidad de probar con más tranquilidad los demos, llegó la vorágine de un fin de semana largo ideal para acudir a la Estación Mapocho.

Sony, **Microsoft** y **Nintendo**, entre otros, mostraron sus nuevos productos y algunas novedades, en una cita que tuvo especial cabida para los desarrolladores nacionales.

La presencia de la cosplayer **Lindsay Elise**, del actor de doblaje **Steven Ogg** (voz de Trevor en GTA V) y de la leyenda viva **Charles Martinet** (la voz de Mario) fueron el marco perfecto para que los criollos hicieran lo propio y destacaran cada vez con más ingenio y preparación.



UNA VERSIÓN QUE SACÓ APLAUSOS

Este año, la feria más masiva de nuestro país ha dejado contentos a todos los que asistieron. Recordemos que prácticamente no se puede caminar al ingresar al recinto. Sin embargo, eso no empaña el gran éxito de este Festigame.

En lo personal, me lleve una gran sorpresa con la ambientación, la organización y particularmente los stands, que estuvieron más completos que el año anterior.

Este año el punto fuerte fue **Xbox One** y, pero la competencia también hizo lo suyo.

Nintendo sorprende como siempre y, al final, terminan guardándose cartas bajo la manga, para llegar silenciosamente y sorprender. La demo de **Super Smash Bros** para Wii U esbozó miles de sonrisas entre sus fanáticos.

El stand de **PlayStation** fue uno de mis favoritos. Creo que destacaba por lo estético de su stand, que me robaba la mirada cada vez que pasaba cerca. Además, esta vez tuvieron a disposición numerosos demos, como el del esperado **The Order: 1886**... aunque en sólo 3 minutos son pocas las conclusiones que podemos sacar.



Está claro, en todo caso, que el Festigame es sinónimo de cosplayers. Y esta vez destaco a todos quienes trabajaron en sus atuendos y elevaron el nivel con respecto a otras citas del mismo tipo.

Tras una versión que mejoró las cotas de calidad con respecto al año anterior, lo importante es que sus organizadores ya han expresado que tienen ambiciosos desafíos para el próximo año y, vista la sólida trayectoria que ha tenido la cita, se han ganado el derecho a que creamos en que es posible.

ANDREA SÁNCHEZ
#EIDRELLE

CON ESPACIO PARA MEJORAR

Nuestro primer Festigame como medio nos deja la sensación, tras vivirlo otros años como mero espectador, de que la feria ha cumplido con creces respecto, sobre todo, a lo que vivimos el año pasado.

Las tres compañías grandes se pusieron las pilas y trajeron stands bastante grandes y con novedades que muchos no se esperaban, como fue el caso de Nintendo y la demo de **Super Smash Bros** para Wii U y Nintendo 3DS.

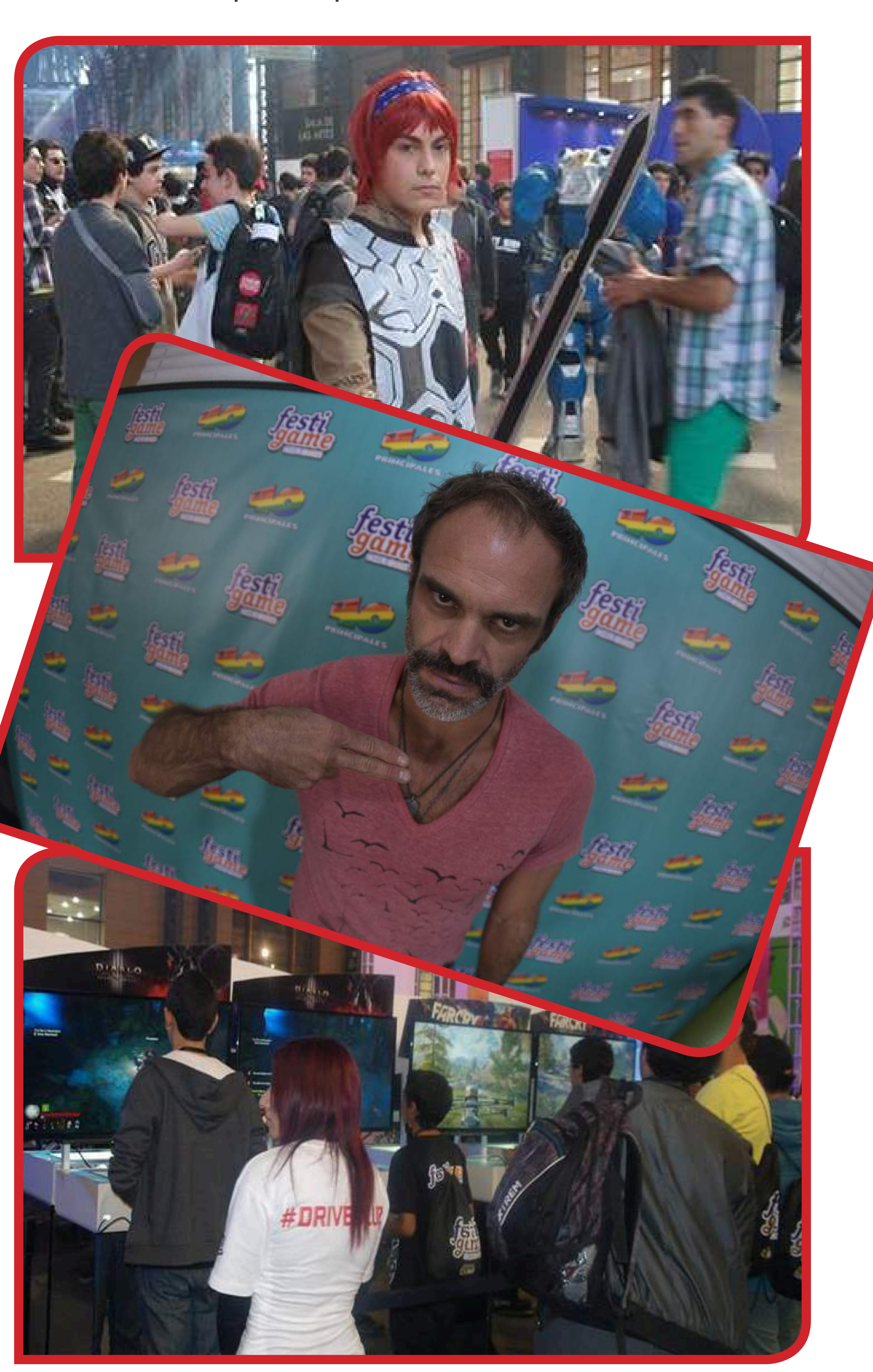
Microsoft presentó -tarde a estas alturas- su Xbox One y **Sony** acaparó gran parte de la feria con múltiples demos de juegos que no habíamos visto por acá, como **Bloodborne**, **Guilty Gear Xrd**, **The Order: 1886** y **Until Dawn**, la sorpresa de la PlayStation Night pues sólo días antes se había presentado en la Gamescom de Alemania.

Tampoco se quedaron atrás Electronic Arts con su evento especial. Y aunque la mayoría de sus trailer fueron los mismos que en la Gamescom, se guardaron algunas cosas para **FIFA 15**, como la información de que algunos jugadores de la liga chilena había sido escaneados para dotarlos de mayor realismo.

En cuanto a la calidad de invitados internacionales, lo de **Steven Ogg** fue todo un acierto, mientras que **Lindsay Elise** se robó todas las miradas. Por cierto, fue llamativo ver cómo crecen los fanáticos y los cultores del cosplay en nuestro país.

Por cierto, siempre se puede mejorar. Por ejemplo, el espacio dentro del recinto sigue siendo insuficiente por la alta cantidad de público que convoca. Pero, al cabo, parecen detalles para una cita que todo gamer chileno debería anotar en su agenda.

FELIPE JORQUERA
#LDEA20



ORGANIZACIÓN
SÓLO A MEDIAS

Luego de asistir por tercer año a Festigame, creo poder darme cuenta de ciertas cosas que tal vez pasen inadvertidas, pero que en el fondo son detalles tan simples y necesarios que son lo mínimo para darle un poco más de seriedad a eventos como este.

No está bien que en algunas presentaciones debieran improvisarse traductores que no entendían mucho lo que los invitados decían. Y quedó claro, por ejemplo, en la presentación de **Naruto: Ninja Storm Revolution**, donde el pobre traductor le tenía que pedir disculpas a **Jason Enos**, de Namco Bandai, por no traducirle bien.

Tampoco hubo un presentador oficial en los cuatro días. Se preguntarán pero cómo, si siempre hubo alguien presentando. Pero fue lamentable que sólo cuando hacían sus presentaciones los invitados internacionales aparecieran personas en el escenario sólo para lucir en las fotos de prensa.

Queremos que Festigame se ponga a la altura del **Brasil Game Show**, pero para eso hay que hacer las cosas bien y no a medias. A fin de cuentas, pulir estos detalles no harán sino mejorar la calidad general del evento.

Por cierto, desde el año pasado que la Estación Mapocho les quedó chica. Las miles de personas que asisten quieren un mínimo de espacio, un poco de orden y hasta un poco más de cariño en la forma como se les recibe.

Ojalá en la próxima edición se resuelvan estos detalles, pues quienes juzgarán no seremos nosotros, sino que los asistentes. Los mismos que esperan algo más que hacer una larga fila para probar juegos por unos minutos.

ROBERTO PACHECO
#NEGGUSCL



COMPARTIENDO UNA GRAN EXPERIENCIA

HACE UNOS DIAS, PARTICIPÉ EN "LA SEMANA DEL VIDEOJUEGO", UN EVENTO QUE A INTERESANTES CHARLAS SOBRE EL DESARROLLO Y METODOLOGÍAS APLICADAS EN LA CREACIÓN DE UN VIDEOJUEGO SUMÓ UN PEDAGÓGICO "GAME JAM". ASÍ LO VIVÍ.

RAÚL MALTRAIN CÁRDENAS
#RAULAZO

Primero, traza una línea vertical desde el hombre en la esquina inferior izquierda. Yo soy el que tiene la mano en el mentón porque no tuvo mejor pose para la foto. Fue cerrando mi primera experiencia en un "Game Jam", tras vivir la llamada **"Semana del Videojuego"**, un evento organizado por VideoGames Chile pocos días después del **Festigame**, pero con un enfoque muy distinto. Acá no estaba el último demo para la Play 4 o alguna chica haciendo cosplay, sino que éramos nosotros quienes, luego de tres días de interesantes charlas, debíamos crear un juego en 24 horas.

Pero vamos por parte. Todo arrancó en un pequeño café de calle Lastarria, donde entre un miércoles y un viernes, quienes estamos interesados en desarrollar videojuegos a nivel profesional tuvimos, de primera mano, la experiencia de gente que ha vivido de cerca los bemoles y alegrías de esta industria.

En una aún mas pequeña

sala, algunos exponentes de gran calibre le enseñaron a las **más de 60 personas que abarrotábamos el lugar** sus vivencias en una industria que es relativamente nueva en Latinoamérica. Nos contaron desde cómo hacer dinero con las plataformas móbiles, hasta el diseño y mecanicas de diversos juegos de puzzles.

La guinda del pastel, no obstante, era lo que les contaba, el "Game Jam". Sábado y domingo, por más de 24 horas, debíamos formar grupos con personas que conocíamos en el lugar para desarrollar un juego y participar por una jugosa licensia de los programas **Unity** y **Construct**.

En lo personal, tuve la suerte de encontrarme con dos chicos que, como yo, estudian **Diseño de Videojuegos** en mi universidad, aunque en otra sección, así que tuvimos una bonita experiencia de trabajo y, de paso, descubrí que las bebidas energéticas son un asco con o sin sueño.

Por cierto, creamos el juegazo **Fat Roller: In Space** sobre el primer astronauta chileno, un regordete que chocó su nave y quedó girando indefinidamente en el espacio, teniendo que dispararle a todo lo que le pasara cerca para evitar la irremediable muerte. Se los digo, el comienzo de una saga épica.



A la hora del balance de un evento sin duda imperdible para quienes ven esto más allá de un simple hobby, puedo sacar dos conclusiones. Una buena y otra mala.

LO BUENO

La diversidad de las charlas y los expositores nos permitieron expandir la visión que cada uno tenía sobre el desarrollo de videojuegos. Así nos lo mostraron desde la exitosa compañía chilena **BeHaviour** hasta el desarrollador indie argentino **Daniel Benmergui**, creador de "Today I die" y "Storyteller".

Se nota el apoyo de las comunidades extranjeras a este tipo de eventos, que muestran que cuando trabajas en vidojuegos no eres sólo una operario más, sino un ser creativo e interactivo cuyo potencial no tiene límites. Es cosa de querer hacer.

LO MALO

Siendo un jugador empedernido de nacimiento, duele en el alma acostumbrarse a la idea de tener que empezar esta carrera de diseñador **creando jueguitos de mierda para celulares y Facebook**. Pero, por desgracia, es ahí donde está el dinero y, antes de pensar en hacer realidad aquel juego de rol soñado, hay que juntar las lucas para financiarlo, ¿o no?

Recalcando esto, muchas charlas enseñaban los procesos correctos para atraer gente influenciable a juegos que actúan como display de publicidad o vitrina de compras de objetos virtuales.

Pero también, por otro lado, se nos mostró que aún hay esperanza para los estudios indie que no desean seguir esa ruta, a través de sitios de crowdfunding como Kickstarter, donde si haces una buena campaña, puedes lograr financiar proyectos más exigentes y hacerte una reputación. Para allá vamos...



Xbox One llega a Chile
PARA TRIUNFAR

A sólo un par de semanas de su llegada a Chile, la consola de nueva generación de Microsoft fue presentada en nuestro país y nos dio luces de lo que ofrecerá desde su primer día.

ROBERTO PACHECO
#NEGGUSCL



Aunque PlayStation se adelantó cerca de un año en llegar a nuestro país, en comparación con la consola de Microsoft, **Xbox One aprovechó su protagonismo en el Festigame de este año** para presentar de forma oficial la consola, aunque desde hace tiempo ya sabíamos su fecha de lanzamiento en Chile.



Fecha de Lanzamiento: 2 de septiembre
Precios oficiales: $349.990 (sin Kinect + juegos)
$429.990 (con Kinect + juegos)

Pues bien, si fuiste uno de los 40 mil asistentes a la feria Festigame, puede que hayas sido uno de los privilegiados en probar la nueva consola de Microsoft. Gracias al stand presente en la cita, los asistentes pudieron jugar títulos que ya se conocían ya conocidos como Titanfall, Killer Instinct o Ryse: Son of Rome, pero además un par de juegos que pronto saldrán al mercado: **Forza Horizon 2** y **Sunset Overdrive**.

Pero, junto con decir presente en el evento, fuimos testigos de la presentación de la consola por parte oficial de Microsoft Chile, donde nos dieron detalles del lanzamiento y algunos datos que bien pueden interesarles.

Es así como tuvimos la oportunidad de hablar con **Marianela Fuentealba**, Category Manager de Xbox en Chile, quien se manifestaba "muy contenta de poder mostrar en nuestro país dos juegos como Forza Horizon 2 y Sunset Overdrive que forman parte de la colección increíbles de juegos exclusivos para Xbox One y mucho antes de su lanzamiento al mercado mundial".

En cuanto a la salida de la consola en nuestro país y los posibles bundles que se ofrezan, la ejecutiva explicó que "tendremos dos de ellos desde el primer día".

"Uno será el Day One Bundle, que incluirá la consola, más Kinect, además de los juegos Titanfall, Forza Motorsport 5 y Dance Central Spotlight. Este tendrá **un precio de $ 429.990** y ya está disponible para su reserva en varios retailers", precisó.

Fuentealba agregó que el segundo bundle "no lleva incluido Kinect, pero sí tendrá tanto a Titanfall como a Forza Motorsport 5. Este tendrá **un precio de $ 349.990** y también se puede reservar desde ya en algunas tiendas".

La encargada de Xbox en Chile adelantó, además, que **han evaluado la posibilidad de traer otros bundles**, tales como los de Assassins Creed Unity, Call of Duty: Modern Warfare y Sunset Overdrive, aunque sin confirmación de fecha alguna.

Tampoco quiso entrar en detalles acerca de las funcionalidades y programas que estarán habilitadas desde el primer día en nuestro país, afirmando que Chile tendrá la mayoría de los servicios ya lanzados en otros países.

Por cierto, era inevitable preguntarle por la tardanza en la llegada de la consola a Chile y por el no haberse considerado adelantar su llegada, por ejemplo, aprovechando el pasado Día del Niño.

"Al lanzar la consola un tiempo después, **esto nos ayuda a tener un catálogo de juegos mucho más amplio** que nos permitirá satisfacer los

gustos de la gente. Tendremos juegos como Killer Instinct, Ryse y Dead Rising 3, los que ya han sido lanzados, pero además tendremos los nuevos lanzamientos que ya he mencionado", expresó con tono diplomático.

Fuentealba se manifestó conciente de que, ante esta demora, la consola ya está siendo vendida en ciertas tiendas, al igual que sus accesorios, pero recalcó que **ninguno de esos productos "tiene la garantía que ofrece Microsoft en Chile"**.

En cuanto al nuevo programa de Xbox, **Games with Gold**, que regala mensualmente juegos a sus usuarios suscritos, explicó que "va a continuar como hasta ahora. Los usuarios de Xbox 360 podrán seguir recibiendo el contenido gratuito, que son dos juegos para descargar al mes, así como también las **Sales with Gold**, que son los descuentos exclusivos para nuestros usuarios, con hasta un 70% menos de su valor. Y al igual que en el resto del mundo, acá en Chile también se recibirá un juego gratis en Xbox One".

La ejecutiva pidió a quienes están esperando tener una Xbox One que visiten el sitio web oficial de la compañía en Chile, para encontrar más detalles de las funciones y capacidades de la consola.

OPINIÓN

UNA CARRERA CUESTA ARRIBA

Con casi un año de retraso, al fin llegará este mes a nuestro país la nueva consola de Microsoft, la Xbox One. Una espera que, sobre todo para los fanáticos de la firma, ha sido demasiado larga. Inexplicablemente larga, de hecho.

Cuesta entender, a estas alturas, que una empresa con las espaldas de Microsoft haya leído tan mal el mercado no sólo chileno, sino mundial, al dejar por tanto tiempo a su competencia corriendo prácticamente sola en gran parte del orbe.

Si su apuesta era afianzarse en Estados Unidos e Inglaterra, los mercados que le dieron su mayor base instalada durante la generación pasada, podría uno justificarlo. Pero no tras ver que ni siquiera con la salida de Titanfall las diferencias se estrechaban.

No hay excusa que valga para no haber lanzado la consola antes en Chile, sin ir más lejos. De hecho, Microsoft sí trajo una partida de consolas "Día 1" que sobraron en alguna bodega y las vendieron en multitiendas hace ya varias semanas.

¿Qué les impedía, entonces, lanzarla de una vez para entonces? Nada, considerando que en Estados Unidos, por ejemplo, las vitrinas estás repletas de consolas sin vender. Quiero entender que fue, simplemente, una decisión de negocios. Y una muy mala.

Más aún si sumamos el hecho de que en Sudamérica se celebró el Día del Niño y, mientras nos vendían consolas de Sony rebajadas y hasta por suscribirnos a los diarios, la Xbox One brillaba por su ausencia... y eso, mientras en EE.UU. seguía segunda en la carrera.

Hoy en día, PlayStation 4 le lleva una ventaja de casi 2 a 1 en todo el mundo. Ni hablar en nuestro país, donde sólo hubo unos pocos que se aventuraron a comprar una Xbox One de importación y sin la garantía oficial de Microsoft.

Clave, entonces, será la época navideña para ver cuán comprometido con las ventas está Microsoft Chile y si tendremos una política tan agresiva de precios como la de su competencia. De lo contrario, al menos en nuestro país, esta carrera ya estaría corrida...

JORGE MALTRAIN MACHO
#MALTRAIN

LOS PRIMEROS PARA XBOX ONE

ESTE MES SALE EN CHILE, AL FIN, LA XBOX ONE DE MICROSOFT. Y PENSANDO EN SUS NUEVOS USUARIOS ARMAMOS ESTA GUÍA CON SUS PRIMEROS JUEGOS IMPERDIBLES.

JORGE MALTRAIN MACHO
#MALTRAIN

Lo voy a aclarar de entrada: en lo personal, **no tengo todavía la Xbox One**, pues como la mayoría estoy esperando no sólo que llegue con soporte oficial a Chile, sino que lo haga además a un precio lo suficientemente atractivo para justificar su compra, sobre todo teniendo una PlayStation 4.

Sabemos, no obstante, que habrá muchos nuevos compradores que estarán pensando en qué juegos adquirir para su nueva joyita, así que hemos preparado este ránking con los primeros diez juegos imperdibles para la consola. Algunos, sólo tomando en cuenta los comentarios especializados, mientras que otros habiendo probado sus versiones para otras plataformas.

Es, por ahora, un catálogo relativamente corto, tal como ocurre en la actual generación, donde los desarrolladores se están tomando su tiempo para lanzar nuevos productos, en una industria donde parecen ir en retirada los juegos de mediano presupuesto, para dar paso a las grandes producciones o a los indies que dan la pelea.

Esperamos, en todo caso, que ya a contar de este mes la lista comience a crecer de forma importante.

Titanfall



01

No fue el exitazo que Microsoft hubiese querido ni revolucionó el género del FPS, pero si tienes una Xbox One es casi obligatorio que compres este título de Respawn y Electronic Arts. Un juego entretenido, dinámico y que marca, sin duda, el inicio de una franquicia que buscará disputarle el mercado de los shooters a títulos como Call of Duty o Battlefield.

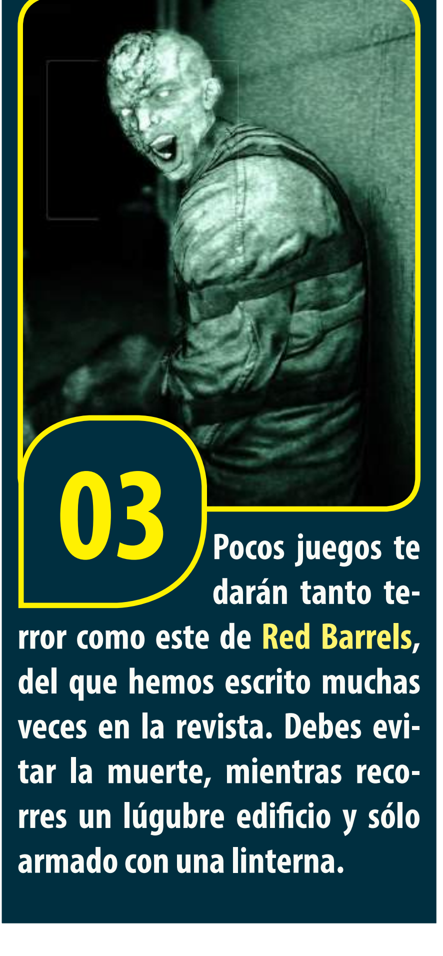
Wolfenstein



02

Con "The New Order", Machine Games se apuntó uno de los mejores títulos de este año. Un shooter en primera persona, sin modo online, pero con una excelente historia y una dificultad alta... como tiene que ser.

Outlast



03

Pocos juegos te darán tanto terror como este de Red Barrels, del que hemos escrito muchas veces en la revista. Debes evitar la muerte, mientras recorres un lúgubre edificio y sólo armado con una linterna.

Valiant Hearts



04

Una verdadera joya de Ubisoft, que gracias a su herramienta UbiArt nos pudo contar la historia de la Primera Guerra como nunca antes. Una aventura emotiva, pero a la vez educativo y apta para toda la familia.

Battlefield 4



05

Los problemas en su salida le dieron mala fama, pero lo cierto es que el título de DICE y Electronic Arts no sólo tiene un adictivo modo multijugador, sino que fue el primero en mostrar las virtudes gráficas de la nueva generación. Si te gustan los FPS, éste es tu juego.

Rayman Legends



06

Los plataformas más tradicionales parecen en retirada, al menos entre los grandes estudios, pero al menos Ubisoft sigue mimando su saga Rayman y nos entrega un título cargado de misiones, con muchas cosas por descubrir y un nivel gráfico sin quejas.

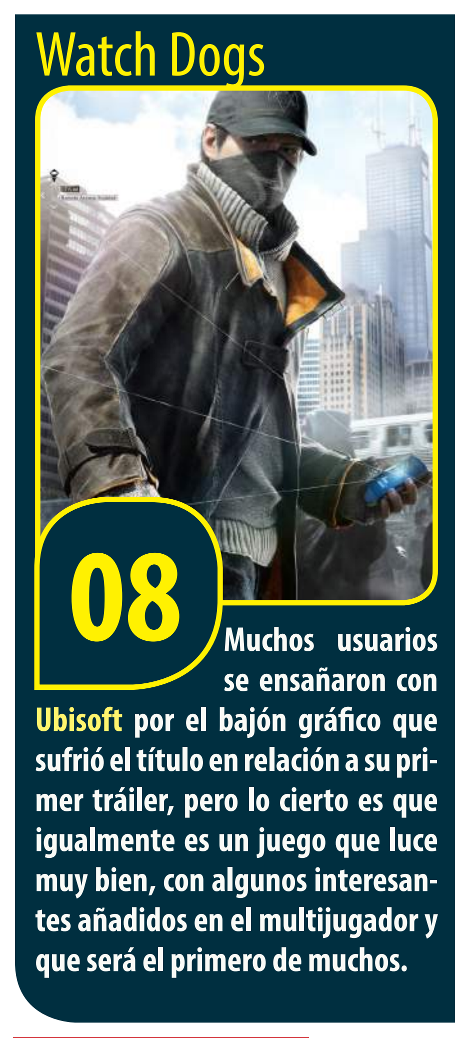
Forza Motorsport 5



07

El juego de velocidad por excelencia de Turn 10, que abrió los fuegos de la generación el año pasado y que ha mantenido la frescura, a la espera del Forza Horizon 2 anunciado para este mes. Si lo tuyo son los juegos de coches, es una compra obligada.

Watch Dogs



08

Muchos usuarios se ensañaron con Ubisoft por el bajón gráfico que sufrió el título en relación a su primer tráiler, pero lo cierto es que igualmente es un juego que luce muy bien, con algunos interesantes añadidos en el multijugador y que será el primero de muchos.

Child of Light



09

Otra joya nacida con UbiArt. Fue uno de los primeros RPG clásicos de la generación. Ubisoft nos entrega un título hermoso, con un sistema de combate por turnos que nos recordó a títulos como el legendario Grandia. No hay dónde perderse si te gusta el rol.

Plants vs Zombies



10

Si bien acaba de llegar a su competidora, lo cierto es que Garden Warfare se ganó su espacio entre los usuarios de Xbox One. PopCap y Electronic Arts le dan un giro de tuerca a los shooters, añadiendo un toque de humor que convierte el título en apto para todos.



El semáforo ya ESTÁ EN VERDE

El nuevo título de Playground Games, exclusivo de Xbox One y Xbox 360, llega a fin de mes y, gracias a que estuvo presente en Festigame con una demo jugable, lo probamos y te comentamos un poco más de su jugabilidad.

ROBERTO PACHECO
#NEGGUSCL



Recordemos que Forza Horizon 2, de **Playground Games**, fue anunciado en la versión recién pasada del E3 en Los Angeles y que, como era de esperarse, será el nuevo título exclusivo de carreras para Xbox One y Xbox 360. Un título que promete una gráfica espectacular, a 1080p y 30 fps, que además trae varias novedades en comparación con su primera edición.

Forza Horizon enamoró a millones de jugadores en Xbox 360 y ahora, en su primera entrega para la nueva generación, espera maravillar aún más gracias a sus potentes novedades, que arrancan en el poder conducir en entornos abiertos y en donde destaca su nueva tecnología climatológica, que lo convierte en un título que pretende no quedarse atrás en términos visuales.

Es gracias a estos añadidos que Forza Horizon 2 está llamado a convertirse en **uno de los juegos de automóviles más realistas** del panorama gamer.

Gracias a nuestra asistencia a **Festigame**, pudimos probar una demo de su versión para Xbox One, claramente la mejor versión del juego, pues traerá muchas mas cosas que la versión de 360.

Esta demo nos daba a elegir entre tres vehículos: un **Corvette Stringray**, un **Lamborghini Huracan** y por último un **Nisssan GT-R**. La idea era bastante simple: movernos desde un sector de campo, hasta llegar a una especie de playa en un sector de Europa (Italia).

La novedad era la libertad para poder movilizarse por todo el mapa, **sin restricciones de caminos**, lo que incentiva pasar por cualquier terreno, ya sea para acortar distancias o sobrepasar a nuestros rivales de manera no muy delicada.

Esto es algo que no estaba en su versión anterior, convirtiéndose en un punto a destacar y que, dada la potencia de la nueva consola de Microsoft, no debería generar mayores problemas en su fluidez de carga.

El método de conducción, sus texturas e iluminación son verdaderamente increíbles y, **personalmente, superaron mis expectativas**, con un rendimiento gráfico sobresaliente. Noté, por ejemplo, que la ambientación afecta de forma muy notoria el rendimiento de los vehículos al correr.

Y es acá donde se nota de forma considerable su funcionamiento **a una resolución a 1080p**, algo que sin duda se agradece, no sin antes destacar que el juego llegará a 30 imágenes por segundo (fps), una cantidad no muy deseada para este tipo de juegos, pero que no debiera dar caídas de rendimiento en ningún momento.

La única característica que tal vez no pudimos apreciar fue en relación a su **sistema de daños** para los vehículos. Los autos no se deforman como deberían después de un choque y estos, en ciertas ocasiones, no responden de buena manera. Obviamente queda por ver el producto final, que esperemos muestra mejoras en este apartado.

MULTIJUGADOR SOCIAL

Pero uno de sus pilares fundamentales, más allá de su calidad gráfica, será su **modo multijugador**. En Forza Horizon 2 seremos capaces de formar crews (clubes) de hasta mil personas, los que podrán ser tanto públicos como privados, dando más comodidad a los usuarios al momento de tener a sus amigos en su club sin tener que lidiar con desconocidos. **Retornarán, además, los minijuegos "Infected" y "King"**, que estuvieron presentes en el Forza Horizon de la generación pasada.

Los tiempos de espera para poder correr de forma online tal vez se les hagan más cortos, ya que mientras se busca alguna partida de mul-



tijugador podremos seguir jugando de manera normal, siendo más cómodo buscar rivales sin tener que sufrir posibles largas esperas.

Todo esto hace mención a las nuevas características sociales que traerán la mayoría de los juegos de automóviles en esta generación. Los ejemplos comparativos son claros: **DriveClub** de PlayStation 4 o el multiplataformas **The Crew**, de Ubisoft, pero en Forza Horizon 2 apuestan por convertirse en el juego líder y más sociable del último tiempo.

La lista de vehículos se ha ido contruyendo a medida que pasa el tiempo, confirmándose más de un centenar, con marcas tradicionales como **Ford**, **Aston Martin**, **BMW** y **Dodge**, esperando llegar a más de 200 en su versión definitiva, entre los que destacan vehículos de **Mercedes Benz** (SLK 55 AMG), de **Nissan** (Skyline 2000GT-R), **Aston Martin** (V12 Zagato) y **Ferrari** (250 GT Berlinetta Lusso).

Por su parte, la versión de Xbox 360 desarrollada por **Sumo Digital** está siendo creada con otro motor grafico, específicamente el mismo de Forza Horizon, por lo que pese a tener los mismos objetivos que su versión de Xbox One, nos ofrecerá una sensación y jugabilidad completamente diferente.

Claramente, el juego nos ha dejado buenas impresiones. Se advierte un título entretenido, del cual seguramente no nos despegaremos por un tiempo considerable, dada su innovadora jugabilidad como apartado social.

Forza Horizon 2 promete ser un serio rival para aquellos juegos de automóviles que llegarán de aquí a fin de año, pero sin dudas pasa a ser un titulo casi obligado para cualquier poseedor de la nueva consola de Microsoft.

Forza Horizon 2 estará disponible para Xbox One y Xbox 360 el 30 de este mes.



LA FACETA GUERRERA DE LINK

DE LA MANO DEL COMPETENTE ESTUDIO KOEI TECMO, ESTE MES LLEGARÁ HYRULE WARRIORS EN EXCLUSIVA PARA WII U, CON UN HACK AND SLASH AMBIENTADO EN EL UNIVERSO DE ZELDA.

PATRICIO OLEG MAKIEVSKY
#CLINT EASTWOOD

Después de una larga espera desde su anuncio, los fanáticos de la saga **The Legend of Zelda** podrán volver a disfrutar con sus personajes favoritos en la próxima entrega que Nintendo ha preparado y que promete darle un nuevo toque a las aventuras de Link y compañía: **Hyrule Warriors**.

Durante la sesión de Nintendo Direct del 18 de diciembre pasado, la compañía del fontanero lanzó este proyecto, que en palabras del presidente de Nintendo, **Satoru Iwata**, sería un título del género hack and slash que no correspondería a una nueva entrega de la saga, sino más bien a un spinoff de **Dinasty Warriors**, titulo de la desarrolladora Koei Tecmo.

A casi 8 meses de aquello y a la espera de su lanzamiento durante este mes, se conocen muchos y nuevos detalles sobre los diferentes aspectos del juego, los cuales les contaremos minuciosamente a continuación.

Para empezar, el juego es desarrollado por dos subsidiarias de Tecmo Koei, como son el **Team Ninja** (a cargo de importantes títulos como Dead or Alive y Ninja Gaiden) y **Omega Force** (conocida por su serie Dinasty Warriors), que trabajan en este título que, por cierto, será exclusivo de Wii U.

La trama de la entrega girará en torno a un nuevo peligro que acecha al reino de Hyrule, **a manos de La Bruja Negra llamada Shia**. En el pasado, ella fue una buena hechicera, pero adolorida y despechada por el amor de **Link**, quien sólo pone su atención en la princesa **Zelda**, se volverá una malvada bruja que busca venganza.

La joven bruja armará un problema al accionar las **Puertas del Alma**, las cuales funcionan como portales que nos transportarán a diferentes paisajes y épocas de Hyrule. Gracias a esto, no sólo conoceremos a nuevos personajes y amigos, sino que también podremos enfrentarnos a reconocidos enemigos como **Zant** (de Twilight Princess) o **Grahin** (de Skyward Sword).

Con respecto a la jugabilidad, será un juego hack and slash de acción en tercera persona. Donde, con una singular mezcla, el objetivo será derrotar, uno tras otro y en determinada cantidad de tiempo, a cientos de feroces enemigos, realizando grandes combinaciones de golpes (combos), para poder recuperar los terrenos dominados por Shia y salvar a Hyrule de esta nueva amenaza… una vez más.

Según **Hisashi Koinuma**, vicepresidente de la desarrolladora, se pretende que el producto final mantenga cierta fidelidad a las respectivas sagas de origen, conservando un "sello de identidad" para ambas franquicias, buscando como resultado una combinación muy especial.

De Dinasty Warriors se pretende rescatar la modalidad de juego, por lo que sabemos que todo estará centrado en los combates, en los cuales lucharemos contra numerosas cuadrillas de enemigos. Además, existirá la posibilidad de poder encarnar a más de un personaje durante la partida.

A su vez, de Legend of Zelda obtendremos todo un mundo de personajes que se descubrirán a medida que avance la historia. Cada uno tendrá la particularidad de usar los objetos y ataques para combatir a los enemigos que los han hecho característicos durante la saga, como la capacidad de poder fijar un blanco y movernos a su alrededor sin perderlo de vista o el ya clásico ataque circular de Link.

Además, no sólo se contará con elementos clásicos de la saga como la recolección de rupias para comprar mejoras o el uso de bombas para encontrar lugares ocultos o atacar enemigos, sino que también se incluirá una forma para avanzar entre cada

zona o nivel, similar a la que solemos ver en otras entregas de la franquicia.

Durante la conferencia de este año en la E3, Nintendo presentó una muestra jugable donde fueron revelados Zelda y Midna como personajes que podremos usar, además de un tráiler donde podemos ver parte de los personajes, paisajes y jugabilidad que nos traerá la nueva entrega. Esto sirvió para dar vitrina al juego, mostrar los avances y generar expectativas en los espectadores del evento en todo el mundo.

Con lo que se sabe, podemos enumerar **tres características novedosas** y que no habíamos visto para los juegos de nuestro joven héroe.

1. Podremos **subir de nivel** a medida que canjeamos rupias por experiencia. Las preciadas gemas las ganaremos por los enemigos derrotados y las zonas superadas, y así podremos mejorar la salud y desarrollar las habilidades de ataque y defensa de nuestros personajes.

2. A diferencia de otras entregas de Zelda, **tendremos un mundo más abierto**, lo que destaca Eiji Aonuma (encargado de la saga de The Legend of Zelda junto con Shigeru Miyamoto) como las posibilidades que dan las tecnologías actuales para crear un juego distinto en un mundo con verdadera libertad de exploración.

3. Se sabe que la aventura contará con dos modalidades de juego: **individual y cooperativo**. Para el primero necesitaremos el televisor para llevar a cabo la acción y el GamePad actuará como control y menú interactivo, en el que podremos gestionar las armas y equipamientos de nuestro guerrero.



En el segundo, se podrá contar con un máximo de dos jugadores y podrá ser tanto local como online. Para este último sólo necesitaremos un control y una conexión a internet, mientras que para el modo cooperativo el primer jugador utilizará un control (WiiMote + Nunchuck o WiiU Pro Controller) y la pantalla del televisor, y el segundo necesitará sólo un GamePad como control y pantalla.

Las expectativas y proyecciones que ha generado la realización de este juego dentro de las compañía participantes se ven bien reflejadas en las declaraciones que realizó hace algunos meses **Yoichi Erikawa**, presidente de Tecmo Koei: “Además de los fans de Dinasty Warriors, The Legend of Zelda es muy popular y tiene una gran base de fans, creo que esto hará un gran mercado para el juego y estamos planeando vender un millón de copias en todo el mundo”.

Por lo pronto, el juego ya fue lanzado en Japón y debutó como el segundo más vendido en su primera semana y si bien sólo superó levemente las 70.000 copias, según la desarrolladora eso es más del 50% del stock inicial.

Las opiniones de los gamers, en tanto, están divididas. Hay quienes piensan que la mezcla y potencial equilibrio entre ambas franquicias, sumada al arte y apartado gráfico, serán un éxito y ya anuncian que cuentan las horas para unir el título a su colección.

Sin embargo, hay otros más puristas que miran con pesimismo el futuro de la entrega al no ser un Zelda real ni gustarle el estilo de Dinasty Warriors.

Respecto a lo que se espera para la nueva entrega, Koinuma declara que "obviamente, hay partes de la franquicia original a los que debemos **permanecer fieles** para que estos juegos conserven su sello de identidad" y agrega que "con un título de las características de Hyrule Warriors, los desarrolladores deben esforzarse por incluir aquellos aspectos de ambas sagas que son más valiosos para el juego. Lo que es significativo es que **el resultado final es muy bueno** para ambas licencias".

Habrá que ver si las altas expectativas y proyecciones que tienen en Nintendo se cumplen y logran encantar al público a partir del 26 de septiembre, cuando el juego esté disponible tanto en formato físico como digital.

PERSONAJES ANUNCIADOS

Si algo ha causado expectación ha sido los posibles personajes jugables que tendremos para elegir y cómo utilizarán en combate sus distintas habilidades.

Si bien en el tráiler de lanzamiento sólo se veía a Link enfrentando a varios enemigos, ya han sido confirmados 13 personajes para su lanzamiento occidental:

- Link
- Impa
- Princesa Zelda
- Midna
- Sheik
- Ganondorf
- Lana
- Darunia
- Princesa Ruto
- Grahim
- Zant
- Fay
- Maripola

Si hubiese una sorpresa en el lanzamiento... ¿qué personaje incluirías tú en el juego?




El regalo perfecto para los
FANS DE NARUTO



El ninja más popular vuelve con Naruto Shippuden Ultimate Ninja Storm Revolution. Más personajes, animaciones mejoradas y una historia inédita adornan el que promete ser el juego definitivo de la serie de Masashi Kishimoto.

FELIPE JORQUERA LASTRA
#LDEA20



Ya viene siendo habitual ver cada año una nueva entrega de los juegos de lucha de **Naruto Shippuden Ninja Storm** y este año no ha sido la acepción. Los chicos de **Cyberconnect2**, olvidándose de la nueva generación de consolas, lanzan al mercado un nuevo juego basado en la popular serie de manga y anime, esta vez en busca del juego de lucha definitivo.

No ha sido menor el éxito que han tenido los videojuegos de Naruto en el mercado, superando en ventas a los de **Dragon Ball** (ya hace bastante tiempo esperamos un juego que esté a la altura de la serie). Es por este motivo que **Namco Bandai** y el estudio desarrollador no han querido guardarse nada en esta nueva entrega y han puesto a nuestra disposición nada menos que 118 personajes, destacando la inclusión del personaje inédito **Mecha Naruto**, creado por el mismísimo Kishimoto.

En cada entrega se ha ido ampliando el abanico de personajes a disposición y esta promete ser la que cuenta con la mayor cantidad. Podremos elegir desde Naruto cuando niño hasta en su forma más avanzada. Lo mismo con la mayoría de los personajes: **Sasuke**, **Madara**, **Hashirama, Obito** y un largo etcétera.

Si eres de los que aun no se ha acercado a la saga porque no eres fan del anime o el manga, pero sí te interesa el género del combate, podremos decir que te parecerá algo fácil de manejar al comienzo. Pero cuando nos enfrentemos a otros en el modo online tendremos que idear todo tipo de estrategias que nos permitan doblegar a nuestro rival.



Eso sí, nunca llegaremos a la complejidad que representa un **Street Fighter IV,** pero en términos de diversión cumple sobradamente.

Si había algo que aun no había evolucionado era el sistema de combate, que tras cada entrega ya se volvía un poco monótono, al tener que realizar las mismas estrategias de combate.

En esta ocasión, sin embargo, se han implementado nuevas técnicas y se añadirán contraataques, rupturas de guardias, golpes enfocados y mucho más, lo que seguramente dotará al juego de toques de estrategia para enfrentar cada combate.

Y si hablamos de estrategias, esta vez se ha querido implementar un sistema donde nuestros personajes de apoyo tengan diferentes características. La primera, llamada **"Refuerzo"**, donde nuestros personajes de apoyo acudirán a nuestra ayuda constantemente y tendrán la habilidad de lanzar un jutsu Barrera, que inhabilitará las técnicas de nuestros enemigos durante el combate.

"Despertar" nos permitirá ocupar una técnica que hará que nuestro personaje logre su forma más destructiva en cualquier momento, incluso al principio del combate.

Y, por último, tendremos la **"Técnica Suprema"**, que nos permitirá desplegar un jutsu devastador junto a nuestros compañeros de apoyo.

En cuanto a los nuevos modos que tendremos en esta entrega, serán de los más variados respecto a las anteriores. Comenzaremos con llamado **"Aventuras Ninjas"**, que nos invitará a conocer tres nuevas historias inéditas que harán que los fanáticos de la serie conozcan un poco más de algunos personajes. Las animaciones que veremos durante todo este modo estarán ha cargo del **Studio Pierrot** (encargados de la serie de anime) con más de 50 minutos en total.

Otros de los modos que harán su debut será el llamado **"Torneo Mundial Ninja",** con el cual se busca al ninja más fuerte del mundo y donde podremos personalizar a nuestro personaje favorito, vivir una nueva historia, realizar algunas misiones secundarias, explorar para encontrar secretos e, incluso, poner a prueba nuestros conocimientos sobre el universito de Naruto.

Para poder escalar posiciones en este torneo mundial deberemos luchar en un coliseo contra otros tres personajes, algo que nos recuerda claramente a títulos como **Smash Bros** o **PlayStation All-Stars Battle Royale**, pero esta vez en lugar de sacar a nuestros rivales del ring o terminar con sus vidas, tendremos que golpear a nuestro enemigos para



que suelten orbes. Así, el ganador será quien mayor cantidad de estos tenga al final de cada batalla.

Sin duda, este modo promete ser uno de los más innovadores vistos en la saga.

En cuanto al nivel gráfico del título, podemos decir que se mantiene la calidad vista en anteriores entregas. Puede que aun no veamos un salto de mayor importancia respecto a las versiones anteriores, pero se mantienen sus animaciones bien logradas, los combates contra jefes finales serán espectaculares a nivel técnico y todo lo que ya hemos visto se espera mejore de forma sustancial.

En lo personal, creo que claramente llegó el momento de que los muchachos de Cyberconnect2 comiencen a pensar en la nueva generación de consolas, donde si podríamos experimentar un salto verdaderamente importante a nivel gráfico y también en la jugabilidad.

Como viene siendo habitual, el título llegará con voces en inglés y en japonés con subtítulos en nuestro idioma.

Esperemos que esta nueva entrega de la saga cumpla con todo lo prometido y se transforme, por fin, en el juego de lucha de manga y anime definitivo. Y argumentos no parecen faltarle.

Cuenta con la colaboración de **Masashi Kishimoto**, las animaciones están corriendo a cargo del Studio Pierrot, sus nuevos modos de juego le darán un sinfín de horas más de disfrute, el motor del título se comporta de una manera estupenda, dando paso a peleas alucinantes.

Este título se pondrá a la venta el 15 de este mes para Playstation 3, Xbox 360 y PC, pero ya está disponible su reserva para consolas en el sitio web de **TodoJuegos**, por un valor de $ 30.000.



LA SORPRESA DE GINTAMA

COMO INICIO A ESTA NUEVA SECCIÓN DEDICADA AL ANIME/MANGA, PARTIRÉ CON UNA SERIE QUE LLEGO A MI NÚMERO UNO Y QUE JAMÁS ME LO HUBIERA IMAGINADO CUANDO LEÍ SUS PRIMEROS EPISODIOS.

RAÚL MALTRAIN CÁRDENAS
#RAULAZO

Muchos animes de comedia contemporáneos se basan en el repetido **fanservice**: dibujos de chicas guapas y situaciones que apelan al libido del espectador. **Gintama rompe el molde de manera espectacular** y nos presenta una rutina cómica de alta calidad (algunas veces con un tono adulto), drama e historias capaces de sacarle lágrimas a cualquiera. Además, la serie muestra arcas de acción que no tienen nada que envidiarle a los animes y mangas Shonen del momento como **Naruto**, **Hunter x Hunter** y **One Piece**.

La historia comienza de una premisa muy peculiar. En la época Edo (siglo XIX) Japón fue visitado por alienígenas, denominados **amanto**, que entraron en guerra con los samurái, los apalearon y prohibieron el uso de espadas.

Es una parodia al suceso real y que pareciera no tener un fin específico al comienzo.

Sin embargo, un par de capítulos después podremos ver concursos de muñecos de nieve con formas fálicas, referencias abundantes al sadomasoquismo y guerras en inodoros. Háganse la idea.

La fórmula de la serie es relativamente simple. **Sakata Gintoki** es uno de los últimos samurái y se gana la vida haciendo recados de todo tipo, desde buscar a un gato perdido hasta liberar una ciudad del rey de la noche. Sus aventuras varían desde las extremadamente absurdas, hasta aquellas que parten de un chiste y terminan mostrando una cruda historia tras bambalinas.

El **Owarai Kombi** y las rupturas a "la cuarta pared" (la que separa la historia del espectador) son la base de las rutinas cómicas y puede ser incluso molesto para aquellos que no están acostumbrados a ese tipo de humor.

No obstante, una vez que entiendes el ritmo de la serie, las risas no paran de salir.

Su manga fue publicado el 2004 y a la fecha lleva un poco más de 500 episodios. Si no eres bueno leyendo, te puede resultar algo tedioso debido a la gran cantidad de texto en algunos episodios. Incluso en el anime puedes perder el hilo de la conversación si no estás atento. Es más, varias referencias a otros animes de la revista **JUMP** (digo referencias, pero son plagios casi totales) o las constantes menciones a los trabajos del estudio **Ghibli** son fáciles de pasar de largo si no eres erudito en el tema.

Todos los personajes de Gintama tienen un grado de importancia en la serie, pero hay tres que se roban la película y que tienen sus segmentos narrativos propios, siendo los mejores episodios en el género que corresponda. Los destaco más abajo.

La recepción de la serie es muy buena globalmente e, incluso, tiene dos producciones cinematográficas y un par de juegos en PlayStation 2, Wii y portátiles, pero por razones económicas (algo que cuentan los propios personajes en su serie) el anime está "en descanso" y, si la fortuna y los rumores son favorables, **el primer semestre del 2015 será el reinicio de esta serie** no sólo recomendada, sino imperdible.

OWARAI KOMBI

Es un tipo de rutina humorística clásica en Japón, que consta de dos interlocutores: uno serio (Tsukkomi) y el otro que hace estupideces (Boke). El primero remarca constantemente las acciones de su compañero… piensen en Pinky y Cerebro al cuadrado y tendrán una rutina japonesa.

HASEGAWA MA-DA-O

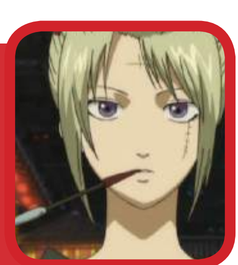
Es un hombre que, tras perder su trabajo en el gobierno, lo deja la esposa y se vuelve un indigente. Suele tener las historias más crudas y tristes, donde muestra su verdadero valor como ser humano. En el resto de los episodios, sólo es un bueno para nada.

KATSURA KOTAROU

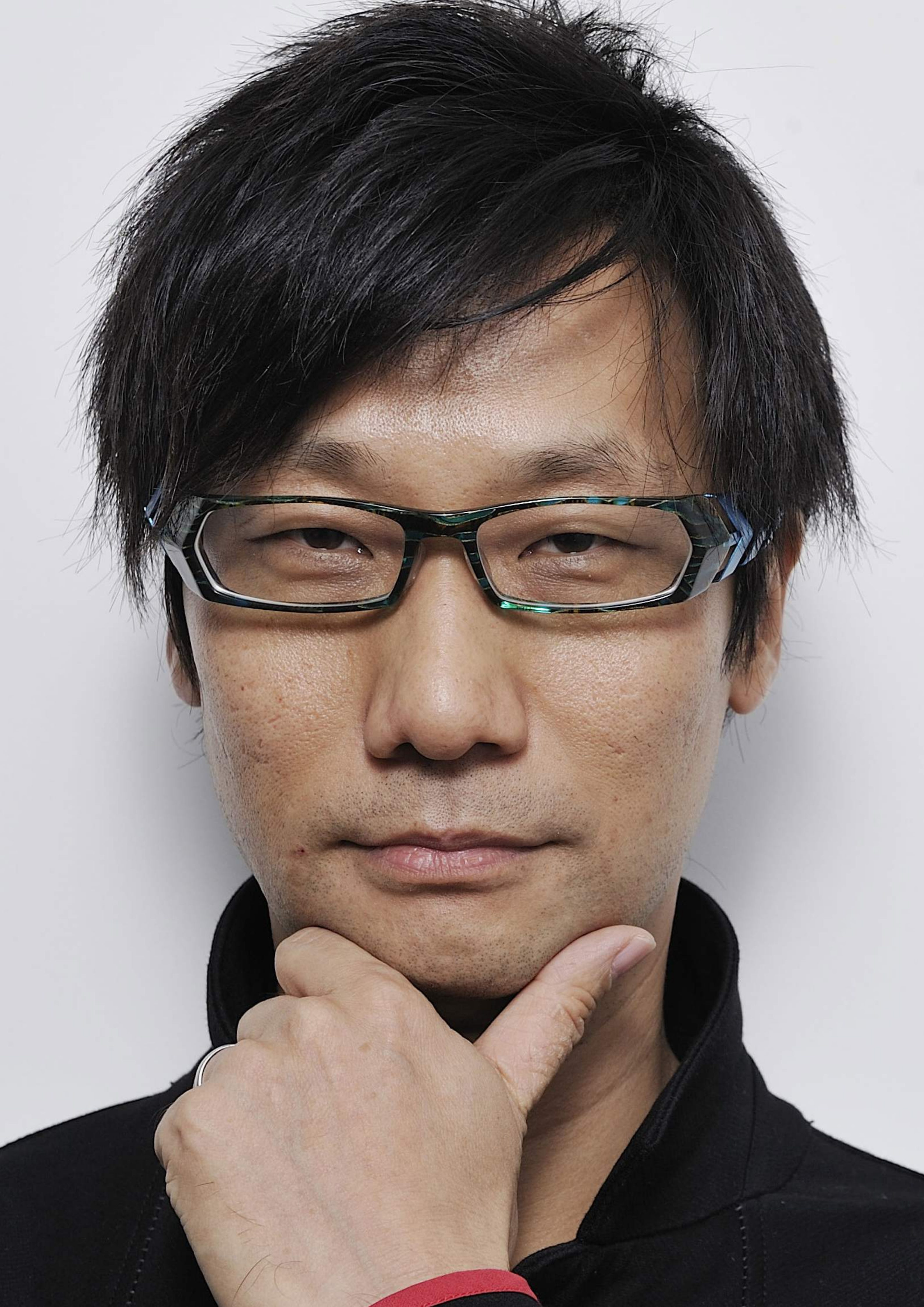


Es un amigo de la infancia de Gintoki, líder de la facción revolucionaria que se opone a la dictadura de los amantos y uno de los samurái más fuertes, pero con un coeficiente intelectual nulo y gustos anticuados. El personaje cómico/absurdo por excelencia.

TSUKUYO



Hermosa protectora de la ciudad de las cortesanas (geishas). Participa en las sagas de acción más importantes y es el personaje femenino que más emparejan en la serie a Gintoki. Además de la acción, es parte fundamental del poco romance cómico de la serie.



Hideo Kojima

EN EL NOMBRE DEL PADRE

A los 13 años, el pequeño Hideo era el primero en llegar a su hogar en la populosa **Osaka**. La rutina era la misma todos los días. Tras ir al colegio y pasar el mayor tiempo posible con sus amigos, era el primero en llegar a su casa, pues su hermano mayor lo hacía más tarde, al igual que sus padres, que trabajaban fuera del hogar.

No eran días particularmente alegres para el niño. Atrás había quedado su vida en el pequeño pueblito de **Shirasaki**, donde podía dar rienda suelta a su curiosidad en los bosques aledaños. Ni siquiera le importaba haber estado varias veces al borde de la muerte por sus travesuras infantiles, como cuando fue atacado por un perro rabioso o cuando por poco lo atropella un tren por estar jugando en las vías… no tenía más de 4 años cuando vivió esos episodios.

Fue a esa edad cuando los Kojima debieron mudarse a la gran ciudad por el trabajo de su padre, vinculado a los farmacéuticos, pero no era un lugar acogedor para un niño como él. Por eso, era feliz con el ritual diario que impuso su progenitor: para paliar la falta de tiempo en familia, **todos los días los cuatro miembros de la familia debían sentarse a ver una película…** y no podían ir a acostarse antes de que terminara.

No se trataba de películas infantiles o animadas ni mucho menos. Al señor Kojima le gustaban los western, las películas europeas y el cine de horror. Y todos disfrutaban los mismos géneros.

"Incluso, tenía que ver las escenas de sexo, en mi familia no había tabúes al respecto", recordaría años después Hideo en una conversación con el periódico británico The Guardian.

Para entonces, la mejor compañía del pequeño era la televisión. Y, para no sentirse solo en la casa, solía ver lo que fuera: películas, series, anime… la cajita se había convertido, para pesar de sus padres, en su verdadera tutora.

Una formación que lo persigue hasta hoy, pues cada vez que llega a la habitación de un hotel, durante sus tantas giras promocionales o viajes de negocios, **lo primero que hace Hideo es pedirle al botones que le busque el control remoto** para encender la televisión.

Pese a todo, ese día de 1976, el mundo de Hideo Kojima se derrumbaría. Su padre era una persona mayor y si bien era bastante estricto, a la vez era un verdadero modelo a seguir para el muchacho. Lo amaba profundamente… **y lo perdió de súbito**, en esa edad en que ningún niño debería perder a sus padres.

CINEASTA DE VOCACIÓN

La gran imaginación de Hideo Kojima le llevaba, de pequeño, a entretenerse mirando televisión y soñando con otros mundos, mientras elaboraba figuritas para divertirse. Esa rica imaginación no pasó inadvertida para sus padres, que ya a los 10 años le daban dinero para que fuera, por su cuenta, a ver películas en el cine.

Le ponían, eso sí, dos condiciones: tenía que comprar el folleto de la cinta en cuestión y, al llegar a la casa, no sólo tenía que contarles de qué se trataba la película, sino que decirles cuáles eran los temas principales que se tocaban y **qué sensaciones le habían provocado**.

No era de extrañar que, a poco andar, comenzara a crear sus propias cintas gracias a que uno de sus amigos tenía una cámara de 8mm. Ninguno, por cierto, parecía tener demasiado interés en seguir una carrera ligada a esa pasión, pero la amistad es más grande y así nació **una película de zombies** por la que cobraron entradas, con la ilusión de que el dinero recaudado les permitiera comprar películas… no alcanzaron a reunir el dinero ni siquiera para una.

Eso no desanimó a Hideo, claro. De hecho, convenció a sus amigos de acompañarlo a la playa para rodar una nueva cinta, esta vez sobre un grupo de estudiantes que sobrevive a un accidente aéreo en una isla. **"Quería que fuera como Robinson Crusoe"**, ríe con la anécdota hoy en día.

Por cierto, los muchachos se lo pasaron en grande durante el fin de semana y, para cuando se dieron cuenta que el viaje de cuatro días estaba llegando a su fin, decidieron cortar por lo sano y acotar la cinta al "presupuesto"… y si bien los chicos sobrevivían a



un accidente aéreo, esta vez se encontraban con la isla llena de… zombies.

Era, por cierto, todo diversión para entonces. Pero algo cambió cuando murió su padre. El hecho de que su madre tuviera que sacar adelante sola a la familia fortaleció su interés en convertir en una profesión lo que hasta entonces era sólo una vocación.

¡NO LO HAGAS!

Seis meses después de haber sido contratado por **Konami**, Hideo Kojima fue invitado como padrino a la boda de uno de sus amigos. Al momento de presentarlo, para dar el habitual discurso, el novio lo presentó más o menos así: "Sean todos bienvenidos. Este es el señor Kojima. Es una persona querible y muy talentosa, pero siento decir que, por alguna razón que desconozco, ha decidido unirse a una compañía de videojuegos".

Todos en el salón se rieron. Y es que, mientras estudiaba Economía en la universidad, parecía que seguiría los pasos de su padre, ligado al negocio de la salud, **enrolándose en una firma que comenzaba a desarrollar corazones y pulmones artificiales**. Pero a él ese trabajo no lo satisfacía.

Quería ser cineasta, quería



hacer sus propias películas… pero entendía que el mercado era muy pequeño y que, sobre todo en ese entonces, la industria del cine era incipiente en Japón.

Pero hubo algo que lo hizo desviar la mirada de ese sueño. Dos obras que le mostrarían que, a lo mejor, podría desarrollar su vocación de una manera distinta. Una de ellas fue The Portopia Serial Murder Case, de **Yuji Horii**. La otra, Super Mario Bros, de **Shigeru Miyamoto**.

Visionario, Kojima entendió que los videojuegos eran el futuro y, pese a que sus amigos le decían que no lo hiciera, decidió enrolarse en Konami.

¿Y por qué Konami? ¿Acaso por el tipo de juegos que estaban desarrollando? ¿Por algún contacto? Frío, frío. La razón fue que la firma era la única de la naciente industria que, además, **estaba ligada al mercado de valores**… algo que le permitiría enfrentar, con un poco menos de vergüenza, el tener que trabajar en una



EL ORGULLO DE SU MADRE

Cuando ya era una celebridad mundial, **Hideo Kojima** sentía que aún tenía un saldo pendiente en su Japón natal: impresionar a su madre, la mujer que lo apoyó cuando nadie creía que los videojuegos fueran una buena elección profesional.

Sin embargo, pese a que la mujer nunca escondió el trabajo de su hijo, en algún momento comenzó a sentir un poco de recelo, pues los hijos de sus cercanos comenzaban a escalar posiciones en grandes compañías.

Todo cambió cuando, tras lanzar Metal Gear Solid 2, la revista **Newsweek** lo colocó entre las “10 Personas a Seguir en 2003”. Su madre, por entonces de 70 años, no cabía en sí de orgullo.

Por eso, no sólo volvió a presumir de su retoño, sino que tomó otra decisión: jugar los títulos de su hijo.

“Le tomó un año completo terminar Metal Gear Solid 3”, cuenta orgulloso Kojima, quien recuerda en especial cuando su madre derrotó a **The End** y lo llamó por teléfono emocionada: “Me dijo que al fin lo había terminado. Fue lo más dulce que escuché en mi vida”.

empresa ligada a un rubro que, simplemente, no existía. **“Le decía a la gente que trabajaba en una firma financiera”**, evoca Kojima.

“La única que me dijo que podría hacer lo que quisiera con mi vida, la única que siempre me apoyó, fue mi madre”, recuerda.

PRIMER TROPIEZO

Lo primero que sorprendió a Hideo Kojima al llegar a Konami fue el ambiente que encontró, de muchos que consideró afines porque, como él, llegaron a la compañía tras fracasar en el intento de hallar industrias donde pudieran desarrollar su veta creativa. Había desde quienes habían soñado con ser escritores de manga, hasta artistas que habían saboreado el fracaso tras sacar su primer disco. **“Para muchos, parecía ser su última oportunidad”**, explica.

Fue quizás por eso mismo que el espíritu dentro del equipo fue el óptimo, pues todos creían que los videojuegos cumplirían un rol importante en el futuro y les permitirían desarrollar todas esas capacidades mal aprovechadas en otras industrias.

Eso sí, pese a ello, **los primeros años de Kojima en la firma no fueron para nada fáciles**, pues su ambición de querer dirigir por completo un proyecto terminaba chocando con la jerarquía institucional tan arraigada de los ortodoxos japoneses.

Para colmo, su primer proyecto fue un fracaso. Se llamaba **Lost World** y fue cancelado después de seis meses de trabajo. El juego tendría a una protagonista femenina que sería una especie de Indiana Jones. “Fue un serio golpe para todo el equipo. En lo personal, no podía creerlo”, señala.

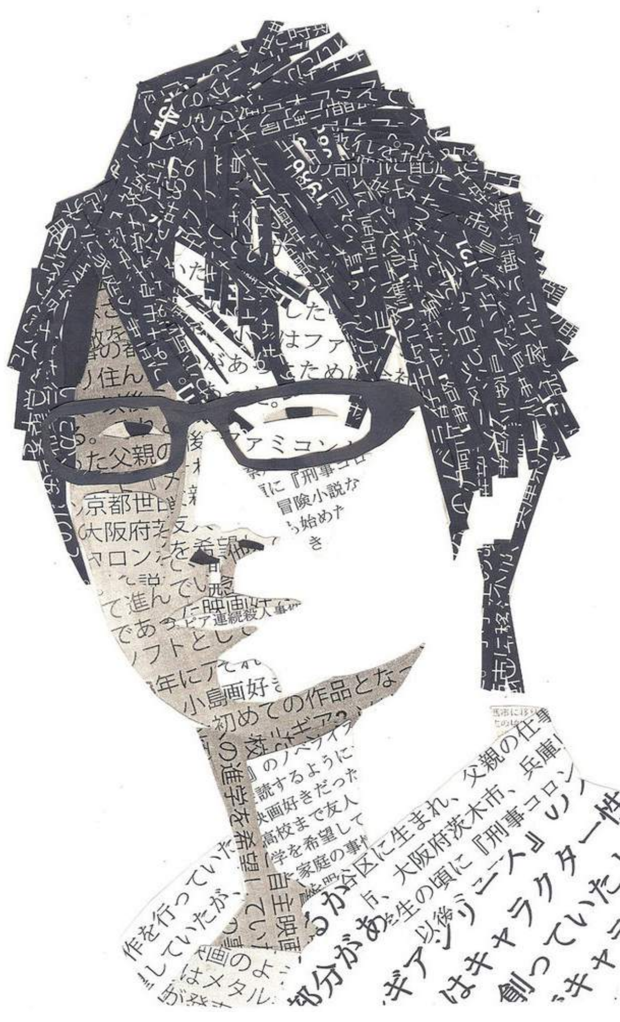
Terminó siendo, no obstante, algo que finalmente determinaría su carrera, pues casi de inmediato recibió el encargo de hacer un juego de guerra, pues estaban de moda en esos años.

Por supuesto, Konami quería algo como el popular arcade **Commando**, pero a Kojima nunca le atrajeron esos títulos donde las balas volarían sin pausas. Quería hacer algo distinto y, de inmediato, comenzó a pensar en formas de darle una vuelta al género. Fue entonces cuando le sacó partido a su veta cinéfila.

Recordó la clásica película **“El Gran Escape”**, de Steve McQueen, y decidió que ese era el concepto que debía tener su juego: eres un prisionero de guerra que debía escapar. Si te capturaban, volvías a la prisión. Por cierto, no disparabas… nunca.

NACE METAL GEAR

Con esa idea en mente, comenzó el via crucis de Kojima en Konami. “Fue duro intentar convencer a la gente de mi idea, porque lo tenía todo en contra. De partida, mi primer juego había sido cancelado, así que no tenía nada en el mercado. Además, yo era el más joven de un equipo creativo grande. Y, para rematarlo todo, el tipo de juego que planteaba no existía. Las apuestas estaban en mi contra y fue muy difícil ganarme la confianza del equipo”, recuerda.





Todo cambió, tras un par de meses de cabezazos contra el muro, cuando uno de los altos mandos de Konami, quien notó algo especial en él, le pidió que explicara su proyecto en frente de todos. Lo hizo. Y se los ganó en un momento. Para entonces, ya había afinado la idea de lo que sería su primer juego: **Metal Gear**.

El título se desarrolló para **MSX**, una suerte de consola casera que tenía un mercado menor al de **Famicom**, la primera máquina lanzada por Nintendo, aunque era más avanzada y potente. ¿No les suena esa historia?

Lo cierto es que para Kojima esto último fue una bendición, pues cree que los usuarios de MSX eran más afines a la tecnología de punta y, por tanto, el juego tuvo mayor influencia de la que hubiera tenido, a su juicio, en una máquina de Nintendo.

"Pasamos mucho tiempo trabajando en animaciones que no hubiesen sido posibles nunca en una Famicom. Es más, diría incluso que si hubiese estado trabajando para esa máquina desde el comienzo, **jamás se me habría pasado por la mente la idea de Metal Gear**. Las características de ambos sistemas eran muy diferentes y el concepto tampoco habría pasado el proceso interno, pues Konami quería juegos familiares y casuales para Nintendo", afirma.

El juego lanzado en 1987, en el que asumes el rol de **Solid Snake** con el objetivo de entrar en "Outer Heaven" y detener al robot-tanque nuclear Metal Gear, fue uno de los primeros juegos de sigilo y elevó de inmediato el estatus de Kojima en Japón, siendo todo un éxito de críticas y de ventas.

OTROS PROYECTOS

Tras el éxito de Metal Gear, el joven japonés tuvo la posibilidad de trabajar con más libertad creativa en sus próximos proyectos. El primero sería un juego de aventuras gráficas llamado **Snatcher** y que, en 1988, llegaría a las plataformas NEC PC-8801 y MSX2. Fue, por cierto, otro título con notorias influencias de cintas como **Terminator** o **Blade Runner**, sobre un detective que debe lidiar con una raza de cyborgs que asumen el rol de seres humanos.

Fue otro título emblemático en la carrera de Kojima, pues si con Metal Gear había sentado las bases del sigilo como mecánica jugable, con Snatcher introdujo otros conceptos que serían vitales en sus futuras obras, como la narrativa profunda, el contenido maduro y escenas cinemáticas de primer nivel. Por cierto, la prensa llenó de elogios su nuevo trabajo.

Con este aval, un para entonces muy ocupado Kojima se metió de lleno en dos proyectos casi en paralelo: las secuelas de Snatcher y de Metal Gear, que salieron ambos en 1990.

El primero se llamó **SD Snatcher**, que pasó a ser un juego de rol y adaptó la historia del juego original, con un estilo "súper deformado" y dejando atrás su faceta más realista. En este título, Kojima inventó un original sistema de combate donde podías golpear partes específicas del cuerpo de tu enemigo. Algo que, después, tomarían títulos como Parasite Eve, Vagrant Story o Fallout.

El segundo fue **Metal Gear 2: Solid Snake**, que tuvo como principal novedad la evolución del género del sigilo, agregando un sinfín de elementos, como poder arrastrarse por conductos de aire, caminar en cuclillas o distraer a los guardias golpeando superficies.

En aquellos años, además, comenzó a trabajar en el juego **Policenauts**, un título de aventuras muy inspirado en el cine negro de los años 30, que también recibió críticas muy positivas y que marcaría su debut en la na-

ciente consola PlayStation, de Sony, en 1994.

ÉXITO MUNDIAL

Mientras trabajaba en paralelo la trilogía de novelas visuales **Tokimeki Memorial Drama**, Hideo Kojima comenzó a desarrollar el que sería el juego que cambiaría su vida para siempre.

Si bien ya era reconocido en Japón, sus títulos no habían cruzado la frontera. Eso hasta que, en septiembrwe de 1998, salió a la venta **Metal Gear Solid** para PlayStation en Japón. Su éxito fue total y pronto las noticias de este título comenzaron a llegar a América y Europa.

Para cuando el juego salió en occidente, poco después, la prensa ya había convertido a Kojima en una celebridad. El juego fue, sin duda, uno de los mejores de la primera consola de Sony y uno de los más influyentes de la historia. El creativo japonés no sólo desarrolló una aventura profunda y madura, sino que además aprovechó como nunca nadie más hizo las virtudes de una consola, con escenas como la tortura de **Ocelot** o la clásica pelea con **Psycho Mantis**.

La historia, en adelante, la conocemos todos. Pese a que muchas veces ha amenazado con dar vuelta la página, está claro que Kojima ve a la saga Metal Gear con el celo de un padre hacia un hijo, por lo que ha estado al frente de cada entrega, entre las que vale la pena resaltar **Metal Gear Solid 3: Snake Eater**, a todas luces el título más completo, lanzado en su momento para PlayStation 2.

Enmarcado de lleno en el desarrollo de **Metal Gear Solid V: The Phantom Pain**, donde promete volver a revolucionar las cosas con un título que apostará por el mundo abierto, Kojima sigue siendo un libro abierto de cara al futuro, pues desde su posición de **vicepresidente de Ko-**



nami y director de Kojima Productions, está claro que puede hacer el proyecto que se le venga en gana.

"Tengo el mismo empuje de aquellos años en que hice Metal Gear Solid para PlayStation", cree hoy en día. Eso sí, aclara que "yo no juego mis antiguos trabajos, ni siquiera los veo, porque me atrae pensar que los juegos tienen fecha de vencimiento. Y es que, a mi juicio, la tecnología es vital en esta industria y creo en la evolución de las plataformas, porque no hay una perfecta".

Y a estas alturas, cuando ya pasó el medio siglo, Kojima piensa en su herencia: "La mía, creo que es el ADN que creé con Metal Gear y que sigue viva en otros juegos. La puedes ver en sagas desde **Syphon Filter** hasta **Splinter Cell**. Ese es mi legado".

"Mirando hacia atrás, estoy agradecido de no haber entrado a la industria del cine", agrega, pues "creo que no podría hacer las películas que hubiese querido, mientras que realmente disfruto poder hacer cada juego en que trabajo ahora".

Y dice creer que **"si mi padre estuviera vivo… estaría feliz con esa decisión"**.

JORGE MALTRAIN MACHO
#MALTRAIN





Hace cerca de un mes, conversaba con mi hermano respecto a lo alucinante que sería que con las actuales opciones de juego remoto, pudiera existir en el mercado, alejado de las redes del capitalismos salvaje de **EVE Online** (tierra fértil para el peor corporativismo hostil dentro de un juego y entre jugadores) un **X-Wing V/s Tie Fighter** con el que tanto alucinábamos poder correr en nuestro 486.

Un título que tenía el team deadmatch más alucinante que se le pudiera ocurrir a cualquier hijo de vecino. El juego original fue lanzado en 1999 y se dio un batacazo en ventas por todos los problemas técnicos que se puedan imaginar para la época, desde la lentitud de las interconexiones hasta un hardware incapaz de mover el diseño original del juego.

Y fue así como presenciamos el nacimiento abortado del combate espacial online



Esos simuladores espaciales que VINIERON DEL ESPACIO

COMO PELÍCULAS SCI-FI DE LOS '50, LOS SIMULADORES ESPACIALES PREPARAN UNA INVASIÓN LIDERADA POR EL COMANDANTE DE FLOTA NO MAN'S SKY Y SUS LUGARESTENIENTES DEL CUADRANTE INDIE.

JORGE RODRÍGUEZ MARTÍNEZ
#KEKOELFREAK

y, con él, la caída en desgracia del género que nos mostraría sus mejores glorias en la década del 90.

Y claro, le conté que se venía a la nueva generación, con bombos y platillos, el ambicioso **No Man's Sky**. Aprobó la aparición con su típica expresión "wena", de entusiasta pero precavido, mientras yo sigo alucinando en cuadritos frente a la posibilidad de perder un tiempo irrecuperable de mi vida sumergido en su universo, mientras juego con el casquito de realidad virtual de turno.

Pero el próximo juego de los creadores de **Joe Danger** no es el único exponente de esta suerte de revival de la simulación espacial, con vertientes en combate, comercio o exploración. Y es que, junto con este prometedor título, llegarán unos indies que vienen a hacer clase magistral del tema, por la enorme trayectoria y relevancia histórica de sus creadores.



ELITE: DANGEROUS

Aunque les cueste creerlo, **David Braben** y **Ian Bell** inventaron el sandbox en 1984. Con pobrísimos gráficos vectoriales y un algoritmo inspirado en la sucesión de **Fibonnacci**, crearon un universo persistente con 8 galaxias y 256 planetas en cada una de ellas.

El juego se centraba en formar una red intergaláctica de comercio o contrabando, como se le antojara al jugador, y por ende, los viajes entre planetas estaban sazonados con sabrosos combates entre piratas, comerciantes y polis de turno.

Braven quizo revivir el mito 20 años después y consiguió financiar en Kickstarter el nuevo **Elite: Dangerous** con un millón y medio de euros, prometiéndonos la ambiciosa extensión de la vía lactea para ser recorrida... ¡400 billones de sistemas estelares!

Nuevamente permitirá hacer las misiones principales o ir por la libre haciendo lo que se nos ocurra. Y, encima, ya tiene anunciada una versión compatible con **Oculus Rift**. Moverás tu cabeza y estarás dentro de la cabina de una de las alucinantes naves que hayas podido comprar o robar en tu ultimo pillaje. OSOM.

STAR CITIZEN

Al mando del proyecto de crowfunding más exitoso de la historia (lleva recolectada la friolera de más de 40 millones de dólares), se encuentra el prestigioso **Chris Roberts**, otro viejo crack de la space opera jugable, quien creó en los 90 la saga **Wing Commander**, única capaz de rivalizar en épicas escaramuzas láser con **Star Wars**.

La espectacularidad gráfica está asegurada con el motor **CryEngine 3**, modificado para la ocasión, y los backers en exclusivo ya han podido ver en acción algo del trabajo adelantado en el Hangar Module,

ENEMY STARFIGHTER

El más humilde del trío es, a la vez, el menos ambicioso y el que mejor recoge el legado de **X-Wing vs Tie Fighter**, porque estaŕa centrado en el combate, la destrucción y la huída a velocidad warp.

El modo de juego disponible en el Early Access es una especie de roguelike espacial deatmatch que nos lanzará a un sistema solar donde podremos co-

algo así como uno de los garage típicos de GTA, donde podremos ir actualizando y "enchulando" las carlingas que vayamos adquiriendo por adelantado. El 4 de julio se lanzó el módulo **Arena Commander**, para entrar en combates online con el resto de la comunidad, y para antes del lanzamiento oficial, se sucederían lanzamientos de **FPS Module**, **Planetside Module**, y una campaña corta que podrá jugarse en solitario y cooperativo.

El comercio y el combate espacial vienen por defecto, pero Roberts además quiere agregar a la fórmula el componente FPS rolero con el desarrollo de nuestro ciudadano, que deberá participar activamente en la **United Empire of Earth** del siglo XXX (inspirada en el Imperio Romano), siendo por ejemplo un elemento en nuestro desarrollo de juego el cumplir con el servicio militar obligatorio.



Se promete tal nivel de persistencia, que el jugador podrá seguir sintiendo el efecto de sus decisiones incluso luego del logout, pues podrá administrar las acciones que realizarán los hombres a su cargo al interior de bases espaciales y buques insignia.



menzar a dar saltos entre planetas, cinturones de asteriodes y satélites naturales, hasta hallar naves enemigas. A medida que las destruyamos iremos ganando nuevas tropas, permitiendo así generar encuentros de dificultad creciente entre saltos, con enemigos más numeroso y naves más grandes.

Aquí empieza a lucirse la IA de nuestros aliados, pues podemos coordinar ataques con un gameplay de sabor similar a las persecuciones policiales de GTA, pero con nuestro escuadrón de rufianes en el centro de la acción, permitiéndonos incluso escapar en una cápsula de nuestra nave a punto de destruirse y abordar la de otro miembro del equipo para seguir luchando.

El ex Bungie **Mike Tipul**, creador del proyecto junto a un pequeño equipo, optó por rememorar el look visual de **Homeworld**, para depositar sus "*indiegentes*" recursos en una experiencia frenética de combate.



Toma el control de tus
HÉROES FAVORITOS

El nuevo título Disney Infinity no sólo nos ha desalumbrado con una cantidad importante de nuevos personajes, sino que también te permitirá poner a prueba tu creatividad.

ANDREA SÁNCHEZ
#EIDRELLE



Una sorpresa tras otra. A eso nos ha acostumbrado **Avalanche Software** con este esperado **Disney Infinity: Marvel Super Heroes**. El último ejemplo lo acabámos de tener en la Comic Con de San Diego, donde confirmaron la incorporación de los populares **Guardianes de la Galaxia**.

Troy Leavitt, quien suma una década en el estudio, ha explicado cómo han sido capaces de sortear algunas de las restricciones tan propias de Disney hacia sus franquicias. Por ejemplo, la idea era que cada personaje en el juego tuviera que tener barreras para sus villanos exclusivos. Me explico. En el caso de Mr. Increíble, debería enfrentarse a los villanos como inicialmente pasa en su película. Sin embargo, el uso del modo **Toy Box** permitirá que pueda ser parte de otras parcelas.





Sabían que realizar este videojuego no sería sencillo, por la variedad de personajes, por lo que el guionista **Brian Michael Bendis** decidió dividirlo en tres historias.

La primera se centra en **Los Vengadores**, quienes deberán derrotar al dios nórdico **Loki**. La segunda historia gira en torno a **Spider-Man**, quien debe detener al **Duende Verde**. Y la tercera tendrá como protagonistas a los **Guardianes de la Galaxia** y en ella se revivirá la historia de su exitosa película.

Lo cierto es que, al cabo, ir agregando más personajes les ha terminado jugando a favor. Esta versión 2.0 incluirá muchas más figuras -se habla de 20- de los interactivos personajes de **Marvel**.

Cabe destacar, por cierto, que todos los personajes y discos de poder del primer Disney Infinity serán compatibles con la nueva entrega.

DISCOS DE PODER

Por si no lo sabías, los **discos de poder** se ponen en la **base Infinity** para dar un carácter o habilidades especiales. Hay de dos formas distintas: el **circular**, que va bajo la figura para otorgar aumentos en sus estadísticas; y el **hexagonal**, que otorga paquetes de texturas o nuevos juguetes.

DISCOS DE HABILIDAD

Están representados por el color rojo y tienen una estrella. Infinity 2.0 añade nuevos tipos de discos de habilidad incluyendo Discos Sidekick, Discos de Trajes Alternativos y Discos de Poderes.

DISCOS DE JUGUETE

Son de color naranjo, con un símbolo similar a una pelota o bola. Particularmente, son funciones agregadas.





DISCOS DE PERSONALIZACIÓN
Representados por el morado y un pincel. Son de dos tipos: Skydome y Textura Set. Proporcionan la capacidad de hacer único el Toy Box.

MODO TOY BOX
Este modo será parte esencial del título y será de uso bastante sencillo. ¿A qué me refiero? Pues a que tendremos un control total. Por ejemplo, escogeremos una temática, el tamaño del mapa y así estaremos creando el escenario perfecto y a nuestro gusto.

Este modo bebe, sin duda, de títulos como **Minecraft** o **LittleBigPlanet**, ofreciendo todo tipo de posibilidades para echar a volar tu imaginación, pero intentando que todo funcione de manera muy intuitiva y sencilla.
Una buena noticia es que nos encontraremos con diferentes plantillas con las cuales podremos trabajar. De esta manera, podremos crear por ejemplo asombrosas pistas de carreras o, por qué no, una especie de "coliseo" de combate.

Y, a diferencia de los play set, en este modo sí podremos mezclar diferentes mundos y personajes de Disney y Pixar, ofreciendo así infinitas posibilidades al jugador para vivir su propia aventura.

Una de las cosas que más me ha llamado la atención es que también se podrán crear interiores, aunque los desarrolladores no han hablado mucho al respecto y tendremos que esperar a tener el juego en nuestras manos para verlo en acción.

LOS PERSONAJES
Como en un principio, se confirma el Play Set de Marvel, inicialmente con Los Vengadores. Es decir, el pack







incluirá a **Iron Man**, **Hulk**, **Viuda Negra**, **Capitán América**, **Thor** y **Ojo de Halcón**.

Está clarísimo que el hecho de que el titulo presente personajes de esta categoría hace que sea aun más llamativo y "le sube el nivel" a la franquicia, como lo afirmó el presidente de Disney Interactive, **Jimmy Pitaro**.

Por lo mismo, tras este set inicial se fueron incluyendo otros personajes de Marvel, como **Spider-Man**, quien de paso sumó a otros personajes, como **Venom**, **Nick Fury**, **Puño de Hierro** y **Nova**.

Y, por si fuera poco, ya dijimos que en San Diego se sumaron a la partida **Star-Lord**,**Gamora**, **Drax**, **Groot** y **Rocket**, los muy populares Guardianes de la Galaxia.

Pero no bastaban sólo los ya mencionados, sino que tam-

bién se han ido incluyendo otros con el tiempo... y no se descartan más en el futuro.

Algunos de ellos serán los protagonistas de **Big Hero 6**, una película de Disney que aún no se estrena, pero que por medio de una filtración nos ha mostrado el diseño de sus protagonistas, **Hiro** y **Baimax**, que se sumarán al extenso reparto de Infinity.

No puedo dejar de mencionar, además, a uno de los personajes más recordados y queridos de mi infancia, el **Pato Donald**, que también será parte de esta entrega, formando parte de uno de los favoritos a coleccionar.

Y desde ya se han ido sumando distintos play set que contienen a personajes como **Mérida** (Valiente) o **Maléfica**. Pese a que serán lanzados en una fecha posterior al estreno de este Dis-



ney Infinity, serán parte de los nuevos retos de la serie.

Las figuras de **Aladdin** y **Jasmin** se unirán también al casting. Y no vendrán solos pues traerán consigo un disco de poder que permitirá transformar nuestra Toy Box en la ciudad de Agrabah. Específicamente, en el desierto conocido por la película. Incluirá, además, objetos como la alfombra mágica o el disfraz de príncipe Ali.

Otros nuevos fichajes serán **Campanita** y **Stitch**, que también llegarán de forma posterior al videojuego.

CARA A CARA

Se torna difícil, a estas alturas, no hacer una comparación entre esta serie y **Skylanders**. Existen, sin embargo, diferencias que hacen que la comparación no sea tan justa. Y es que, a pesar de considerar a Disney como novata en el género, no hay cómo igualar los personajes de la entrega, sobre todo si pensamos en la unión de Disney con Marvel.

Otro punto fuerte de Disney es que el mundo que presenta es mucho más abierto, generando más movimiento y espacio. Además, si bien las figuras de Skylanders son muchas más en cantidad, las de Disney se caracterizan por ser bastante más detalladas y de tamaño mayor.

En cuanto a la personalización, nos encontramos con que ambas sagas se restringen por la cantidad de figuras y plataformas compradas. Sin embargo, **Disney tiene un editor de niveles**, los que en su medida permite la posibilidad de descarga de escenarios por internet, generando una mayor libertad por ejemplo para intercambiarlas si queremos.





¿Y POR QUÉ 2.0?

Tras el primer Disney Infinity, a esta versión también se le ha catalogado como 2.0 y la razón es que, junto con los nuevos personajes, también en Avalanche han querido ir refrescando la franquicia con interesantes añadidos.

Una de las cosas que buscan marcar la diferencia es que este juego tendrá una **barra de vida**, a diferencia de su antecesor, por lo que los jugadores podrán fallar en las misiones que encaren.

No puedo dejar de mencionar la profundidad importante que se ha buscado otorgarle al juego en cuanto a estructuras. La idea es añadir un poco de dificultad, ya que nos encontraremos con el interesante añadido de las misiones secundarias.

Se ha buscado, con todo esto, marcar una diferencia y una evolución, como lo menciona el productor ejecutivo de la entrega, **John Vignocchi**. "Un ejemplo es que el play set de Los Vengadores es cuatro veces más grande que de los Increíbles en el juego anterior", indica.

Junto con esto, Avalanche ha incorporado otra novedad y es que las figuras que compremos servirán para cualquier plataforma. Es decir, si tenemos un set para el juego en PlayStation 4, podremos ocuparlo si visitamos a un amigo que tiene el juego, pero para Xbox One.

Algo más que interesante considerando que este juego, que saldrá a la venta el 23 de este mes, lo hará para una multitud de plataformas: PlayStation 4, Xbox One, Wii U, PlayStation 3, Xbox 360, PC y iOS. Lo hará también a PlayStation Vita, pero recién el próximo año.





¿SE VIENE STAR WARS?

Ya sabemos que la última gran adquisición de los estudios Disney ha sido la compra de los derechos sobre el universo de la **Guerra de las Galaxias**. Y, considerando lo popular de sus figuras, muy pronto comenzaron los rumores en torno a que podrían llegar a la saga Infinity.

Pues bien, el propio Vignocchi le dio alas a esto, pues al ser consultado por futuras adiciones, parodió la famosa frase con la que empiezan las cintas de **George Lucas** indicando que "el 2015 ya no está muy, muy lejano".

Lo cierto es que, considerando que el Episodio VII está en pleno desarrollo, no sería para nada descabellado que el próximo año tengamos en nuestras aventuras a personajes como **Yoda**, **Luke**, **Han Solo** o la princesa **Leia**. Sería un bombazo asegurado.



HAMOR

O LA EXPERIENCIA TURÍSTICA DEL GAMER

PRIMERO FUERON LAS MECÁNICAS, LUEGO FUE LA NARRATIVA JUGABLE Y A ESO LE SIGUIERON LOS SISTEMAS. AHORA TODO VA DE LA EXPERIENCIA.

JORGE RODRÍGUEZ MARTÍNEZ
#KEKOELFREAK

Cada vez que tomamos el mando en un videojuego, **decidimos sumergirnos en una experiencia**. Esa sencilla y aparentemente superflua decisión tiene motivos y razones tan diversas como jugadores existen y experiencias hay disponibles.

En el mes anterior, divagaba sobre la necesidad de taxonomizar y ordenar esa paleta cromática de experiencias, colocando el acento en algo que fácilmente olvidamos, que es la posibilidad de vivir la experiencia y no ser un mero y pasivo contemplador. Algo que va de la mano con lo que es definitorio de cualquier juego, **las mecánicas**, y cómo hay cuatro posibles sistemas que nos ayudan a ordenar por niveles de complejidad estas experiencias jugables.

Si para mí un videojuego es ante todo una experiencia, **me gustaría usar la metáfora del viaje**, porque creo que existen muchas formas de hacer turismo y ninguna es por sí misma la correcta.

Hay gente a la que le gusta pagar por tours para conocer nuevos lugares. Alguien te guía, alguien te dice qué es lo importante, alguien te dice qué debes fotografiar y te pautea el tiempo adecuado para permanecer en un sitio y luego fugarse rápidamente hasta el otro punto.



Moderna arquitectura para urbanetas.

Hay otros que prefieren perderse por las calles de una nueva ciudad, tropezarse con la cara oculta, interactuar no con el guía, sino con los habitantes, y conocer de una forma totalmente personalizada su destino.

Hay algunos que desean viajar acompañados, en grupos de amigos. Otros prefieren hacerlo solo. Algunos viajan para descansar, otros para conocer gente. Otros para poner al límite sus emociones, para alucinar con el panorama artístico, histórico o natural, o bien para carretear desenfrenadamente.

El que busca esto último, se aburrirá en una ciudad cuyo principal punto de interés sea conocer la arquitectura, y el que sea un fanático de la naturaleza se sentirá oprimido en las urbes de cemento pensadas para el shopping, pero… ¿puede ser una experiencia mejor que otra?

Por supuesto, para cada sujeto, en el lugar preciso y momento indicado, la experiencia será más o menos satisfactoria, desde intensamente inolvidable a soporiferamente del montón. **Lo importante es tener claro las categorías y los criterios con los que evaluaré mi experiencia** y tener en claro que, si alguien me escucha comentar mi viaje, debería considerar ese contexto personal para entender las virtudes o vicios que describiré en el relato de mis aventuras.

Los oyentes pueden querer conocer el mismo lugar, a lo mejor ya no por las mismas por las mismas razones que me condujeron a mí a ese paraje. O mi relato, si tenemos intereses afines y mi ex-

periencia fue insatisfactoria, los llevará a descartar como próximo paseo vacacional.

Con los juegos pasa igual.

En ningún caso estamos frente a una obra puramente contemplativa, donde el autor nos entrega un mensaje donde se expresa y yo me puedo emocionar o puedo hacer una interpretación personal de lo expuesto.

Lo que deberíamos encontrar es **una experiencia primero interactiva y luego de juego**, con todos los grados de libertad y restricción por los que nos podamos mover en esos ejes. Y si no lo podemos experimentar como un viaje personal, algo le está faltando al juego.

Con peras y manzanas: hay gente que odia las montañas rusas. ¿Son por eso las montañas rusas una mala atracción? Para esas personas sí, por lo tanto deberían describir su experiencia en términos de que otras personas que no disfrutan de ese tipo de sensaciones también puedan llegar a darse cuenta de que no la van a pasar bien. Pero habrá otros que disfrutaran de tan vertiginosa experiencia, y querrán saber cómo fue en esos mismos términos. Qué tan intensa, emocionante e inolvidable fue la experiencia.

A diferencia de otras formas de expresión cultural, que están completas cuando el autor lo decide, un juego, y por extensión un videojuego, **jamás estará completo hasta que no lo juguemos**.

En el sitio **Vida Extra** leí una linda metáfora al respecto: piensen en esas consolas de demo de las grandes cadenas de retail, con **Kratos** y **Shepard** mirándonos desde los teles Full HD como cachorritos en una tienda de mascotas. Su razón de ser no estará completa hasta que alguien tome el mando (nunca mejor dicho) y pueda empezar a llevar a cabo la misión de estos héroes digitales. **Sin nuestra voluntad de jugar, son animalitos huérfanos de dueño y propósito.** Obras inacabadas hasta que alguien consiga el hermoso The End y aparezcan los créditos que queremos pasar rápidamente porque sentimos la necesidad de repetir la experiencia o darnos un viaje por un terreno totalmente distinto y probar otra experiencia.

Otra experiencia. A pesar de la cantidad de horas que invertimos, queremos probar otra experiencia. Similar o disímil, pero nuestro paladar no se saciará nunca de éstas y forman parte de nuestros proyectos de vida, de nuestro presupuesto mensual, de la definición de nuestro horario semanal… tal como decía ese joven sanmiguelino en "Paramar".

Porque a la larga los videojuegos, cualquiera sea su estilo, plataforma o sistema (entendido como lo revisado en el número anterior), diseñador, estudio, generación o resolución son una sola cosa: **HAMOR**.

Y digo HAMOR con H y ma-



Los más bucólicos parajes son mejores en buena compañía.

yúsculas porque **la palabra amor está históricamente cargada con una connotación o puramente romántica o absurdamente desinteresada**. No podemos amar cualquier cosa… el amor no nos pertenece… y el HAMOR con H se deriva de la posibilidad de transitar y habitar esos lugares donde hacemos turismo, de formar comunidad, de compartir experiencias y recomendaciones, crear un proyecto común de forma intencionada, sin celos, sin envidias, sin procesos de posesión, fusión o individualismo. **¡Hacemos eso desde antes de internet!**



El tesoro de la cámara es la recompensa para los exploradores de Pandora.

Cuando en el patio del colegio compartíamos los secretos para llegar a ese nivel oculto del **Mario World**, o cuando entrenábamos a nuestro joven padawan en las artes de **Street Fighter**, o cuando comprábamos fichas para patear el trasero de **Destructor** junto a tres amigos en el arcade de las **Tortugas Ninja**… o ahora en que participamos en foros, montamos teams y reunimos a frikis a escribir una revista por HAMOR al juego.

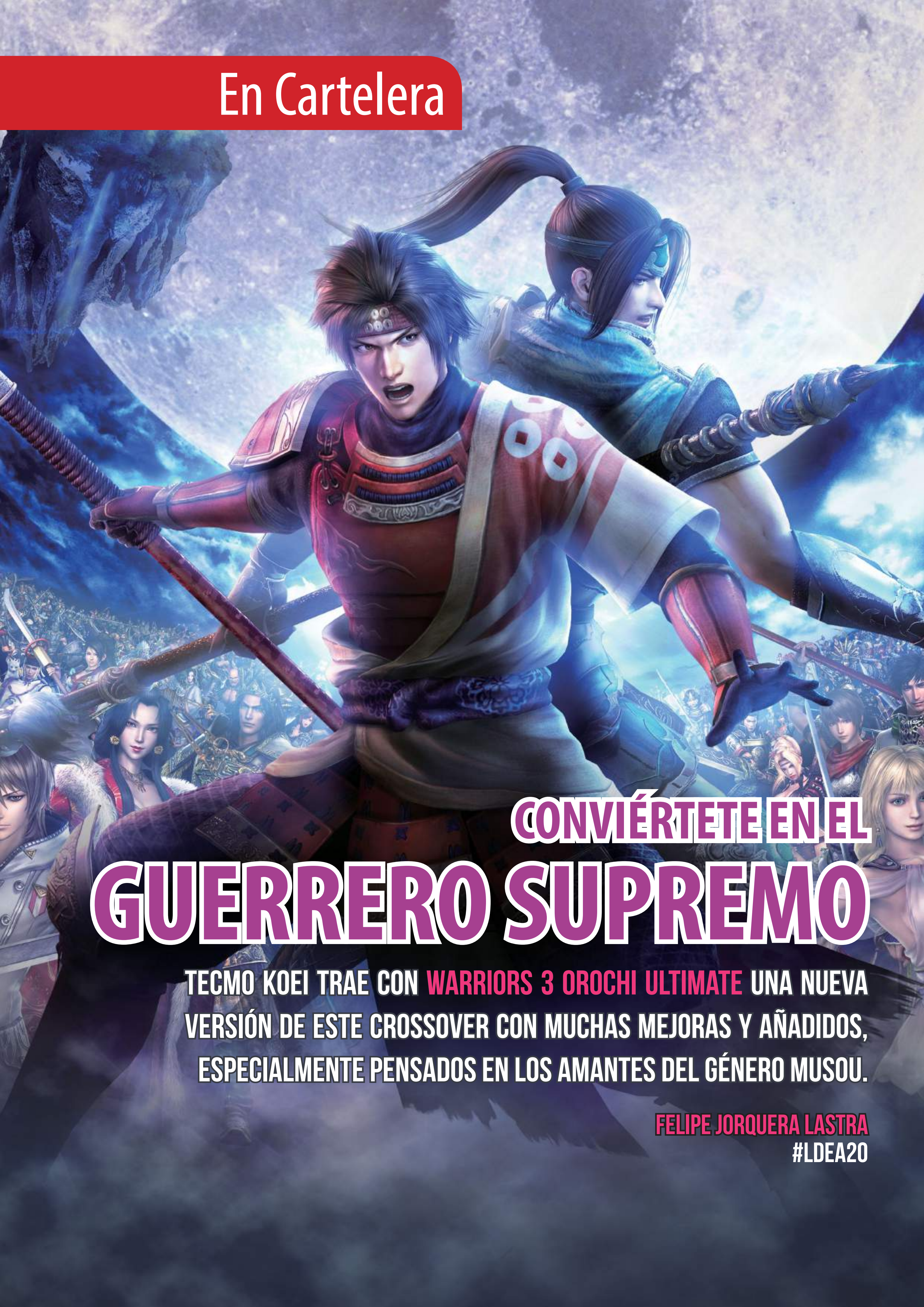
Ejemplos tenemos por millares, y todos son excelentes representaciones del HAMOR que sentimos por los videojuegos. Una afición tan diversa que de hobbie de algunos frikis computines dio el salto *mainstream* al estar en los bolsillos de todo el mundo (nos guste o no, **Candy Crush** es tan juego como **Uncharted**) y ha pasado a transformarse en deporte con sponsors en muchos países, permitiendo que lo que en muchas vidas era una pérdida de tiempo ahora sea una carrera a tiempo completo.

¡Y todo esto lo construimos con HAMOR!

El debate respecto de si es mejor un juego que otro, si un estilo o género es mejor que otro, que si el competitivo online o el cooperativo de sillón, que si el pixel retro o el Full HD ultrarrealista... **todo eso es una entelequia infinita digna de teólogo medieval**, sin respuesta y sin evidencia, en la medida que no entendamos que nos gustan cosas diferentes, disfrutamos con experiencias distintas, y nos gustan transitar y habitar por parajes muy diversos.

Esto no quita el espacio al disenso. Al contrario, lo habilita como algo perfectamente válido, porque hay experiencias que no disfruto y es provechoso que las pueda comentar, porque puede haber otros con gustos similares a los míos que tampoco disfruten de determinado juego y les estaré ahorrando un viaje con costos monetarios y de tiempo.

Al final de todo buen viaje, el viajero conoció mejor su destino, pero aún más relevante, se conoció más a sí mismo, porque el disfrute y aburrimiento frente a la experiencia nos permitirán tomar una mejor decisión al momento de enfrentar el viaje, o al menos cometer mejores errores, porque así lo quise, en desafíos aún más grandes.



CONVIÉRTETE EN EL GUERRERO SUPREMO

TECMO KOEI TRAE CON WARRIORS 3 OROCHI ULTIMATE UNA NUEVA VERSIÓN DE ESTE CROSSOVER CON MUCHAS MEJORAS Y AÑADIDOS, ESPECIALMENTE PENSADOS EN LOS AMANTES DEL GÉNERO MUSOU.

FELIPE JORQUERA LASTRA
#LDEA20

Es indudable que el género **musou**, ese que mezcla la acción y el hack and slash con muchos enemigos en la pantalla, está de capa caída en el último tiempo, principalmente en América y Europa (no así en Japón, donde sigue gozando de muy buena salud). Esto, pese a los esfuerzos por revivirlo trayendo las nuevas entregas de títulos como el conocido **Dinasty Warriors**.

Y durante la generación pasada pudimos sumar, también, una gran cantidad de juegos basados en importantes series de anime, como **Fist of the North Star: Ken's Rage**, **One Piece: Pirate Warrior**, **Bleach: Soul Resurreccion**, **Saint Seiya: Sanctuary Battle** o **Gundam Musou**. Pese a esta cantida de títulos, creemos que todavía no se logra la cota de calidad que impusieron los Dinasty Warriors durante la PlayStation 2.

Uno de los que estuvo cerca, sin embargo, fue **Warrior's Orochi 3**, que llegará nuevamente a nuestras consolas y esta vez lo hará para PlayStation 4, Xbox One, PS3 y PS Vita, con una versión que tendrá cientos de añadidos y mejoras respecto a la entrega que vio la luz el 2012.

Si bien la historia del juego será la misma que ya pudimos disfrutar en la versión original, esta vez el estudio **Omega Force** ha añadido un nuevo arco argumental. A nivel de personajes, encontraremos a un sinfín de ellos. Su versión original ya contaba con 120, destacando algunos de otros universos como **Ayane** (Dead Or Alive) o **Ryu Hayabusa** (Ninja Gaiden), pero esta vez se han añadido otros como **Sophitia** (Soul Calibur) y **Sterk** (Atelier), mientras que debutan en esta entrega **Nezha**, **Tamamo** y **Yinglong**.

También contaremos con nuevos sistemas de juego, tanto online como offline, entre los que encontramos el "**Modo Gauntlet**", que consiste en crear equipos de hasta cinco guerreros y llevarlos a realizar misiones en tiempo real en un siempre dinámico campo de batalla.

En el "**Modo Duelo**", los jugadores pueden escoger a sus tres guerreros favoritos y luchar contra la máquina en partidas 3 vs 3 o contra otros jugadores, ya sea en red local u online. Además, esté modo contiene una serie de cartas que podrán mejorar nuestro rendimiento en combate. Y, por último, se ha añadido un modo cooperativo para dos jugadores.

A nivel de mejoras técnicas encontraremos modelados más pulidos, nuevos efectos y hasta 150 personajes en pantalla sin ralentizaciones, a diferencia de lo que ocurría en la versión original.



FAIRY FENCER F

De la mano de grandes nombres de la industria, como **Yoshitaka Amano**, **Toshiki Inoue** y **Nobuo Uematsu**, nos llega este RPG de los creadores de Hyperdimension Neptunia, basado en la guerra de grandes dioses y con **Fang** y **Tiara** como protagonistas. El título ya puedes reservarlo, para su versión de PlayStation 3, en **TodoJuegos**.

Esperamos que todo sea suficiente para solucionar los detalles que le restaban brillo a una entrega original que, tanto a nivel gráfico como en inteligencia artificial, quedaba un poco al debe.

Warrior's Orochi 3 Ultimate estará a la venta este mes y ya puedes reservar el título en **TodoJuegos**, para PlayStation 4 y Xbox One.



UN REGRESO AL ORIGEN DE LA SAGA

Hace algunos días, en la Gamescom, pudimos ver en movimiento y el nuevo simulador social de Electronic Arts, **Los Sims 4**, que acaparó gran parte de su conferencia y que está próximo a estrenarse en PC.

"Más auténticos y con historias más divertidas". Con esta frase, los chicos de **Maxis** quieren reposicionar a los Sims como uno de los títulos más jugados en ordenador y, por ello, han dado varias señales de que el titulo volverá a sus origines, tomando como referencia la aclamada segunda entrega de la saga. Sin olvidarse, claro, de innovar en cuanto a las mecánicas jugables e interacciones.

Lo primero que destaca es la nueva forma de crear tu Sim. Aunque el editor parezca más sencillo, tendremos un sinfín de posibilidades y con sólo unos clics podremos moldear a nuestro personaje a nuestro antojo.

Y si la edición de personajes será más fácil de lo habitual, también lo será el **"Modo Construir"**, donde podremos editar nuestra casa a gusto, acoplando todo de manera mucho más sencilla. Ccrear la casa de nuestros sueños será coser y cantar.

Una de las cosas que EA y Maxis han querido profundizar en esta nueva entrega ha sido que todos los Sims que nos topemos durante la partida se guíen por las emociones y no solo por deseos, como ocurría en entregas anteriores. Es por esto que han tomado bastante de Los Sims 2 con las aspiraciones, mezclándolo con los estados anímicos que aparecían en Los Sims 3 para dar una nueva forma a la multitud de emociones disponibles.

Como suele ocurrir, tendremos situaciones de lo más graciosas que harán sufrir a nuestro personaje con cada locura que hagamos, desde conseguir un trabajo hasta cuidar una planta carnívora.

En **TodoJuegos** ya puedes reservar tu código digital.

NATURAL DOCTRINE

ROL DE LA VIEJA ESCUELA

Quizás no muchos estén al tanto de este título de **Kadokawa Games**, pues esta clase de juegos suelen quedarse en territorio japonés, pero por fortuna este no es el caso y, como viene siendo habitual gracias a **Bandai Namco**, podremos probar esta gran aventura de estrategia.

El estudio no ha querido ponerle las cosas fáciles a los jugadores y creó un juego desafiante al punto que en Japón (*¡sí, en Japón!*) necesitó de un parche porque muchos se quejaban de que les resultaba muy complejo y no podían progresar (*insertar aquí un emoticón de facepalm a su gusto*).

El titulo basa su jugabilidad en un sistema parecido al que vemos en títulos como **Final Fantasy Tactics**, donde tendremos casillas por las cual movernos para atacar a nuestros enemigos. Además, podremos agrupar a varios aliados para lograr un mayor impacto con nuestros ataques, lo que se vuelve fundamental contra jefes.

La historia nos pone al mando de un chico llamado **Jeff** que debe defender a su pueblo acompañado de dos fieles aliadas, **Anca** y **Vasilisa**.

Natural Doctrine verá la luz a para todas las consolas de PlayStation y ya puedes reservarlo en **TodoJuegos**.



THEATRHYTHM

Llega a la portátil 3DS, de Nintendo, este juego musical que toma a los personajes y figuras de **FInal Fantasy** y los sazona con más de 200 canciones de 25 títulos de la serie. Una pieza que busca entretener, sobre todo a los más pequeños, a la vez que nos permite volver a disfrutar de las clásicas composiciones de la saga de **Square Enix**.

CÓMO CONFIGURAR EL CONTROL PARENTAL EN LAS

NUEVAS CONSOLAS

NINTENDO WII U

1. Selecciona "Control parental" desde el menú de Wii U.
2. Lee la información y toca "Seguir" u oprime el botón A.
3. Toca "Seguir" u oprime A.
4. Crea una contraseña de cuatro dígitos y después toca "LISTO".
5. Confirma la contraseña y después toca "LISTO".
6. Toca "Aceptar" y selecciona una pregunta de seguridad.
8. Usa el teclado para introducir la respuesta y toca "LISTO".
9. Toca "Aceptar" para confirmar la respuesta que escribiste.
10. Puedes tocar "Modificar" para cambiar tu contraseña o tu pregunta de seguridad.
11. Toca "Aceptar".
12. Puedes registrar un email para cambiar la contraseña en caso de que la olvides. Toca "Seguir" u oprime el botón A.
13. Si no quieres registrar uno, toca "Sin dirección de correo electrónico" u oprime el botón X.
14. Toca "Seguir"
15. Usa el teclado del GamePad para introducir una dirección valida de correo electrónico y después toca "LISTO".
16. Introduce la dirección de correo electrónico una vez más para confirmarla y después toca "LISTO".
17. Se enviará una confirmación por correo a la dirección de correo electrónico registrada.
18. Ya puedes ajustar las restricciones del control parental.

RESTRICCIONES

1. Desde el menú de Wii U, selecciona "Control parental".
2. Toca "Seguir" e introduce la contraseña de cuatro dígitos.
3. Selecciona la opción que quieras configurar.

• Para modificar las restricciones, toca "Ajustes del control parental" y después toca "Aceptar".
• Puedes establecer restricciones diferentes para cada usuario.
• Para cambiar el email registrado, toca "Cambiar dirección de correo electrónico" y "Aceptar". Introduce otro y toca "LISTO". Vuelve a introducirlo, toca "LISTO" para confirmarlo y "Aceptar".
• Para borrar todos los ajustes, toca "Borrar todos los ajustes" u oprime el botón X.

PLAYSTATION 4

Para obtener el máximo provecho de esto, asegúrate de que el adulto tiene la cuenta principal que controla el sistema.

1. Ingresa a tu cuenta principal.
2. Establece códigos de acceso. Hay dos contraseñas distintas a establecer para asegurarse de que tu configuración es segura.
3. Cuenta Maestro: Evita que otros usuarios puedan acceder a tu cuenta para hacer cambios en el control parental o ver el contenido no autorizado. Para ello ir a **Ajustes > Entrar Configuración > Administración de Clave**.
4. Código de acceso del control parental: Sólo se debe introducir antes de cambiar la configuración del control parental. El código predeterminado es: **0000**, y es recomendable que se cambie. Para esto, ve a **Ajustes > Control de Padres > Prohibir uso de PS4 Opciones > Cambiar código**. No te olvides del código. Si no, tendrás que reiniciar la consola en modo seguro para modificar esto.

RESTRICCIONES

Todos los juegos de PlayStation 4 se clasifican por la ESRB para ayudar a los padres a entender el contenido en un juego. Las aplicaciones como Netflix o Hulu no pasan por el mismo proceso, pero tienen la clasificación por edades asociados a ellos también.

Puedes utilizar esta clasificación en conjunto con los controles parentales de la PS4 para restringir el acceso a menores de edad.

Para cambiarlo, entra en la subcuenta que deseas restringir y ve a la zona de funciones. Ve a **Ajustes > Control de Padres > Prohibir uso de PS4 Opciones > Aplicación** y elige el nivel deseas ajustar. Una vez que se establecen, el usuarios de la subcuenta verá un icono de candado en lugar de la aplicación o juego.

Como ya dijimos, la configuración funciona de la mano de la clasificación de la ESRB y si quieres tener más información respecto a cómo funciona esta categorización, te invitamos a leer un completo reportaje respecto a la Ley de Videojuegos en la **Revista TodoJuegos N°2**.

XBOX ONE

1. Accede a tu cuenta (no en la de tu hijo) y ve a la pantalla de inicio en tu Xbox One.
2. Selecciona el azulejo **Mis Juegos y Apps**.
3. Seleccione el azulejo en Configuración.
4. En la siguiente pantalla, desplázate hacia **Familia** y seleccione la opción Agregar a la familia.
5. A continuación, haz clic en la cuenta de tu hijo o selecciona "Agregar nuevo" si no tienes una.
6. Una vez que aceptas las Condiciones y Políticas de Privacidad puedes comenzar a personalizar el control parental.

Hay tres tipos de restricciones de contenido: Acceso a contenidos y aplicaciones, filtrado web y descripciones en OneGuide.

CONTENIDOS Y APLICACIONES

Puedes elegir entre 3 ajustes predeterminados: niño, adolescente o adulto. Puedes ir a la ruta de encargo, que ofrecerá un montón de opciones. En pocas palabras, podrás controlar si tus hijos pueden comprar contenido descargable, usar Skype, acceder a redes sociales o compartir su información. Si la configuración es para un niño de 12 años o menos, no deberías permitir el acceso a redes sociales como Instagram, Facebook o Twitter que les obligan a tener 13 años de edad o más. Tampoco está de más decir que nadie, nunca, debería compartir información personal en redes sociales, sea niño, adolescente o adulto.

FILTRADO WEB

Xbox One ofrece seis opciones de filtrado. Van diseñados desde para niños, que sólo permite ver sitios web agradables para ellos, hasta adultos, que muestra señales de advertencia sobre contenido para éstos, pero no lo bloquea. Lea cada opción con cuidado hasta encontrar la tuya.

ONEGUIDE

Lo activas o desactivas por completo y funciona de modo que si tienes tu Xbox One conectada a un decodificador de cable, la guía de TV mostrará las descripciones de cada programa.



EL COLECCIONISMO
UN VIAJE EN EL TIEMPO

LO QUE PARA LA MAYORÍA COMIENZA COMO EL TESORO DE LA INFANCIA, EN ALGUNOS CASOS SE CONVIERTE EN UNA PASIÓN DE VIDA. UN HOBBY DE ORÍGENES ANTIGUOS Y EN CONSTANTE EVOLUCIÓN.

BENJAMÍN GALDAMES ARACENA
#TATSUYA-SUOU

Cuando éramos niños, solíamos tener pequeños tesoros. Esos nuestros, únicos, **sagrados**. Podían ser desde esas piedras extrañas que encontramos en la plaza de la esquina, hasta esos juguetes de madera que recibimos una Navidad.

La afición por **el coleccionismo** (fiebre, la llamarán algunos), tiene una raíz similar. Y les propongo imaginarlo así: somos ese niño, con ese tesoro... pero nos damos cuenta que esa piedra extraña se puede encontrar con otras formas, con otros colores.

Extrapolando el ejemplo, es lo que ocurre con quienes (*¡mea culpa!*) pasamos de la siempre piedra a comprar todo tipo de figuras, cartas o ediciones coleccionables de nuestros juegos favoritos.

¿Pero qué es el coleccionismo? Es difícil describirlo con palabras, aunque sí podemos ver cómo ha mutado a lo largo de la historia.

Desde edades antiguas, no es difícil ver que el coleccionismo ha sido parte del diario vivir, partiendo desde la **numismática** (juntar monedas o billetes antiguos) a la **filatelia** (juntar estampillas), aunque siempre con otros intereses menos doctos. Si hubo hasta quienes coleccionaban esclavos o esposas... pero esa es otra historia.

LA MÁS GRANDE DEL MUNDO



Michael Thomasson era, hasta hace unas semanas, el dueño de la colección de videojuegos más grande del mundo. Tenía más de 11 mil títulos de todas las plataformas posibles. Eso hasta que decidió rematarla. Tras una dramática puja online entre peeps_10091970 y catch123, que se decidió en el último minuto, fue finalmente el primero quien se quedó con la subasta, tras cancelar 750.250 dólares. Es decir, **unos 440 millones de pesos**. Por cierto, si el comprador quisiera probar cada juego durante una hora, le tomaría nada menos que... 458 días.

Debo aclarar, por cierto, que hay distintos tipos de coleccionista. Están los que traen la afición **desde la cuna** y que, ya en el coche, atesoraban sus juguetes como un tesoro. ¡Y vaya pataletas que montan si se los quitamos!

Para otros es un **gusto adquirido** con el tiempo, ya sea porque un amigo o un pariente lo inició en el tema. O están los que coleccionan **casi por obligación**, por ejemplo tras heredar los tesoros de sus padres o buscando perpetuar su memoria a través de su hobby.

Ponte en el caso. Imagina que a tu padre le encanta coleccionar botellas de todo el mundo de Coca-Cola. Para nosotros, claro, su pieza no es más que un cementerio de esqueletos de vidrio. Sin embargo, al morir, nos hereda su tesoro. ¿Qué haces? ¿Las botas? ¿Las vendes? Lo cierto es que te sorprendería saber que en muchos casos es así como comienzan las más grandiosas colecciones.

Ahora bien, ya que sabemos que los coleccionistas se pueden formar de distintas formas, podemos entrar en otro punto que nos atañe y es que **el coleccionismo cambia según el tiempo**.

Y es que, el de esta época es muy distinto al de los años 50 ó 60, para no ir demasia-

do lejos, gracias a que **internet globalizó y conectó al mundo**. Si antes teníamos que recorrer medio planeta buscando aquella pieza a la que le reservamos un lugar en nuestra repisa, hoy nos bastan sólo unos clics.

Eso, por supuesto, no le quita ni mérito ni importancia al coleccionismo actual. Si bien antes debías recurrir a tu ingenio para regatear cara a cara con el circunspecto dueño de alguna tienda de antiguedades, hoy debes ser igual de sagaz para hacerlo online. Eso, sumado a que para hallar la pieza perfecta para nuestra colección no siempre basta con recurrir a **eBay** o **MercadoLibre**, sino que tendremos que "vitrinear" por sitios escondidos o bendecir a aquel amigo que nos dio el dato en Facebook.

La gran pregunta es si es **el dinero** lo que define quién es o no un verdadero coleccionista. Y, para ser honestos, suele ser un factor.

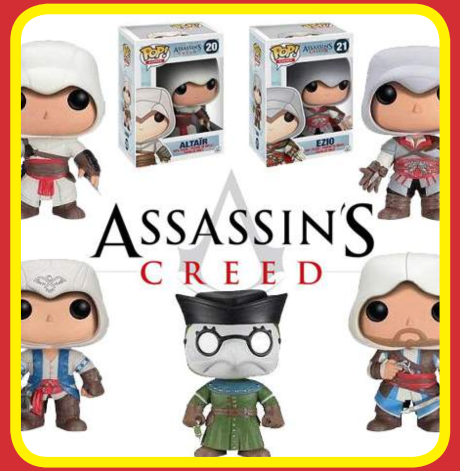
Nos guste o no, sin una cuota importante de dinero es muy probable que no podamos adquirir algunas de las piezas más preciadas para nuestra colección. Ojo, que esto tampoco significa que si lo tienes en abundancia serás mejor coleccionista que alguien que no.

Al fin y al cabo, para mí, en el coleccionismo va involucrada más la emoción que otra cosa. Un millonario podrá comprarse como chocolates las principales obras de arte, pero puede que nunca sienta **la genuina alegría** de encontrar, en una feria de las pulgas, ese cartucho de SNES que no teníamos y que regateamos por 2 ó 3 lucas.

Para no irnos al extremo, he visto muchas veces en subastas online gente vendiendo colecciones completas de videojuegos por precios exhorbitados, siendo adquiridas por personas que creen que, con eso, se convierten automáticamen-

UN PASATIEMPO PARA TODOS LOS GUSTOS







En lo que se refiere al mundo de los videojuegos, el coleccionismo se puede expresar de diferentes formas. Claro, están los que compran los juegos en formato físico y disfrutan tener las cajitas en su repisa en vez de acumular carátulas digitales en su consola. Otros esperan que su proveedor de turno (**TodoJuegos**, por supuesto) pueda traer esa edición coleccionista por la que babeamos apenas la vimos anunciada, con el librito de arte, la figurita hecha a mano, la caja de metal o incluso con artículos de colección especialmente diseñados. Y hay otros que derechamente coleccionan cada pieza de su juego o saga favorita, desde billeteras, gorros o llaveros hasta las cabezonas piezas POP! o juegos de mesa. Lo cierto es que, con la diversidad de artículos, lo positivo es que hay cosas para todos los bolsillos y gustos. Y eso nadie lo agradece mejor que un gamer, ¿o no?

te en coleccionistas de cepa. Sin embargo, ¿dónde queda el placer de la búsqueda y del descubrimiento ahí?

En estos tiempos, por cierto, también entra en el tapete la discusión en torno al **coleccionismo digital** y la validez de comprar casi de forma compulsiva, por ejemplo, los juegos en oferta de las tiendas online como Steam o la PlayStation Network.

Está claro que los tiempos cambian y que son tantas las plataformas que nuestras billeteras tiemblan cada vez que se acercan las temporadas de ofertones. Si no, es cosa de preguntarle al genio de **Gabe Newell**, cerebro de Valve y dueño de Steam. Un simple cálculo: ¿cuántos juegos digitales tenemos que no hemos probado nunca?

Entonces, ¿es verdaderamente un coleccionista quien sólo compra el juego "X" porque está rebajado un 90% aún cuando jamás le interesó el género y, posiblemente, nunca lo pruebe más allá de la pantalla de inicio?

El fenómeno no es propio de la industria de los videojuegos, claro está. Un ejemplo palpable es la música, sobre todo desde que se lanzó el servicio **iTunes de Apple**. Es cierto que hoy es muy fácil comprar por un dólar aquella canción con la que conquistamos a nuestra chica, pero es lógico preguntarse... ¿es eso más satisfactorio que ir a recorrer San Diego y encontrar, en un puesto de 2 metros cuadrados, aquel vinilo brillante y bien cuidado de nuestro grupo favorito?

Lo cierto es que, del modo que fuere que hayamos entrado en este hobby, salir es muy difícil. ¿Una adicción? Lo puede ser para algunos, pero yo **me siento orgulloso de ser coleccionista de videojuegos vintage**.

Un caso personal y que, supongo, le pasa a muchos. De pequeño, recuerdo que cada vez que me enfermaba me pasaba horas jugando **Donkey Kong Country 3**. No se imaginan lo que sentí cuando, con 20 años, pude comprar con mi dinero la trilogía de la saga con todo lo que incluía en ese tiempo.

Fue así como emprendí mi camino como coleccionista.

Varias veces me han preguntado si no vale la pena vender una joya antigua para comprar un juego de esta época, considerando que un cartucho de aquellos puede costar incluso más que el último juego de Call of Duty.

Para quienes entienden lo que es el coleccionismo, esa pregunta no merece siquiera una respuesta...

UN HOBBY EN FAMILIA

Uno de los tantos que comparten este hobby maravilloso que es el coleccionismo es Alejandro Bocca, estudiante de ingeniería comercial y quien conjuga sus horas de estudio con el placer de buscar aquellas joyitas que, para muchos, podrían pasar inadvertidas.

Lo que para nosotros sería sólo un hobby, en su caso es una pasión que, literalmente, lleva en la sangre.

"Mi padre siempre me da consejos para poder comprar CD y tiendas de figuras de acción, sobre todo datos. Y yo, a la vez, lo ayudo con las compras online. Siempre hemos sido compañeros en el coleccionismo", relata.

Bocca explica que si bien "mi padre nunca me obligó a seguir sus pasos, él fue quien me introdujo en el mundo de los videojuegos y me acerco al mundo del coleccionismo, sin pedírmelo de forma directa".

"Sin duda, compartir los gustos ha hecho que esa relación padre e hijo se vuelva fuerte, facilitando que podamos conversar sobre este y otros temas", explica.



DESMENUZANDO A LA PLAY 4

Comenzaré esta tiendita con una confesión: durante los últimos años de mi difícil existencia he sido tildado innumerables veces de **fanboy**, lo que sigue lastimándome pese a la máscara de insensibilidad que suelo utilizar. El motivo de mi sufrimiento es lo injusto de las acusaciones, ya que detrás del personaje hay un ser humano con emociones y debilidades, pero, más importante aún, con la capacidad de razonar y analizar, sobre todo en decisiones que implican una inversión.

Así que, para demostrarlo, daré una muestra concisa de objetividad dejando de lado la palabrería barata y haré el más descarnado e imparcial *review* sobre el que hoy es el producto estrella en la industria del entretenimiento: la **PlayStation 4** de Sony.

Comenzaré por el más visible, pero menos importante de los puntos, **la apariencia**. Y lo hago, pese a ser del todo irrelevante, porque es sabido que existen "N" individuos que lo toman como un aspecto fundamental y se preocupan de esta clase de detalles superfluos... así también como de colorcitos, de los trajecitos, disfraces de abejorros y *wiibadas* varias.

Pese a no ser un esteticista, creo ser de los muchos que encuentran poco atractivo el diseño. Tal vez por un motivo funcional se le dio prioridad a la disposición de los componentes electrónicos, pero aún siendo así está claro que la PS4 no destaca por su figura. Para dejarlo aún más claro, lo definiré en términos de un **xboxer**: "Terrible fea la weá hermanito".

En cuanto a la **interfaz**, pese a ser muy distinta a la de PS3, destaca por lo amigable e intuitiva. Tras una pantalla de configuración inicial y de selección de usuario llegamos al menú principal, en el que se muestran lo que podríamos llamar dos niveles. En el superior están las opciones generales y en el inferior, todo lo referente a los juegos y aplicaciones. Creo que este nivel es un poco desordenado, pero no sería raro que pronto vengan mejoras.

Respecto al **control**, tema candente según algunos, no hay mucho que destacar. El touchpad es lo más llamativo, pero hasta que no salgan juegos o apps que le den un real uso seguirá siendo tan inútil como Kinect... lo cual resulta imperdonable.

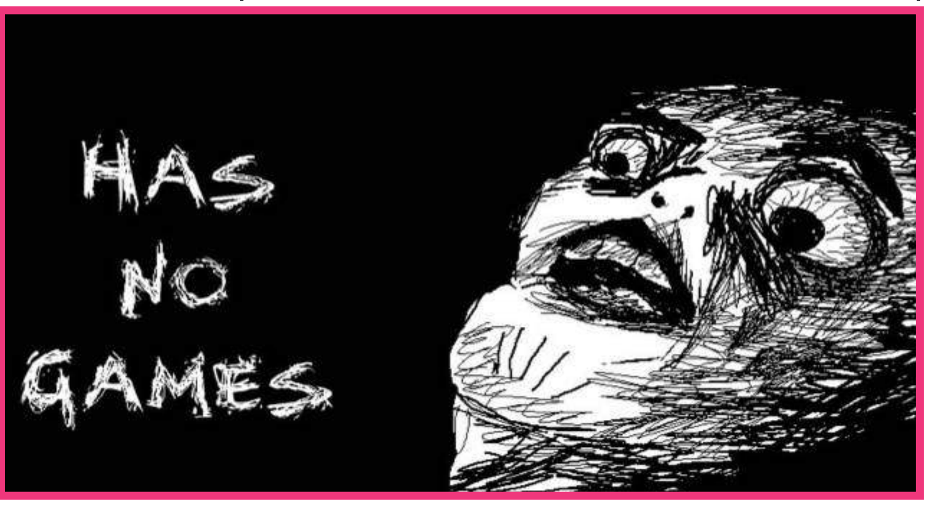
Lamento mucho que lo que más me llamara la atención hasta ahora es **la corta duración de la batería**. Hasta hoy es vox populi la petición de apagar la luz del **DualS-**

hock 4 (hablando de cosas inútiles), pero los poderes fácticos se niegan. Por lo menos ya existe la posibilidad de atenuarla, lo cual hace que la duración sea un poco mayor… algo es algo. Discúlpenme, destaqué las cosas inservibles y dejé afuera el parlante incorporado. Bueno, asunto corregido entonces.

Los **novedosos aspectos sociales** los considero un agregado de cierta manera innecesarios, pero no por esto desconoceré su buen funcionamiento, pues transmitir ya sea en **Twitch** o en **UStream** es casi tan fácil como burlar a la defensa de Brasil. De hecho, es tan simple que cualquier baboso puede hacerlo. Pueden comprobarlo siguiendo a éste: http://www.twitch.tv/aquosharp

También se pueden grabar clips de video de hasta 15 minutos y subirlos directamente a **Facebook** o guardarlos a un dispositivo USB (y pronto a **YouTube**). No es la llegada del hombre a la Luna, claro, pero tampoco está de más.

Pero vamos al grano. ¿Qué es lo que realmente se espera de PS4? Supongo que represento a la mayoría cuando digo que son **los juegos**. Títulos innovadores, espectaculares gráficamente, cargados de acción, emocionantes, verdaderas experiencias gamers que nos hagan decir que valió la pena el haber preferido a "la negra" por sobre "la otra negra". Los buenos entendedores sabrán que principalmente me refiero a **los exclusivos**, que son el factor decisivo a la hora de optar por una u otra consola.



Y es aquí donde me declaro decepcionado. Es evidente que estamos a poco tiempo del lanzamiento y sería mucho pedir tener un catálogo tan variado y extenso como el de la generación anterior, pero aún así debo decir que PS4 es una consola que promete mucho, **pero que sólo el tiempo dirá si termina cumpliendo o no**.

Hay otros elementos a considerar, como la posibilidad de crear *parties*, la sincronización mucho más rápida de los trofeos o la fluidez de la navegación en la *store*, pero los considero como condiciones de higiene. No le vamos a hacer un quequito ni a soplar el tecito a Sony por haberlos incluido, pues sería totalmente inaceptable e indigno que no fuera así.

Quise dejar para el final a Heisenberg, **constantes actualizaciones del sistema**, que hasta ahora son positivas, pues le han venido agregando funciones (no como en el pasado, donde la pobre PS3 cada vez las iba perdiendo) que inexplicablemente no venían incorporadas. Por desgracia, faltan todavía las que realmente importan, como el uso de un disco duro externo o la compatibilidad con todo tipo de *headsets*. Si los nipones pensaron desde un inicio en incorporar paulatinamente estas opciones, entonces podemos estar tranquilos. En caso contrario, **la competencia se vería cada vez mas apetecible**.

Me es difícil terminar con un veredicto contundente, pero lo resumiría diciendo que quien tiene una PS4 puede estar orgulloso y contento. Los que no... no se pierden de mucho... ¿todavía?



No jugarás con él, ÉL JUGARÁ CONTIGO

Este título, creado por Davey Wreden y lanzado hace ya tres años, es una de esas piezas que vale la pena volver a analizar y recomendar a quienes deseen vivir algo único.

COLABORACIÓN: IGNACIO RAMÍREZ
#MUMEI

Somos **Stanley**. Pertenecemos a una gran compañía que nos reconoce como el empleado número 427. Nuestro trabajo consiste en sentarnos en frente de una pantalla y presionar botones, siempre siguiendo las órdenes que ésta nos dicta. Pero esta rutina diaria y vacía no sólo pertenece a Stanley, también es la tuya (¡oh!).



Este es un artículo publicado en una revista digital, por ende, llegaste a él apretando botones que una pantalla te planteo *(¡pero yo uso un dispositivo touch... te callas!)*.



También eres un fanático de los videojuegos (si no, ni puta idea que haces leyendo esta revista). Te gusta perder tu tiempo libre haciendo lo que una pantalla te dice y apretar botones en modo de respuesta. En síntesis, **somos simples esclavos**.

Bueno, mejor dejemos de lado las teorías de control de masas y volvamos al juego que es lo que nos evoca en este artículo.

El juego comienza cuando nuestro querido Stanley se percata de que ya no está recibiendo ordenes de su querida pantalla. Para colmo, es el único vago en la oficina, así que ahora llega el momento de levantarnos de nuestro sitio de trabajo para salir a descubrir qué carajos sucede y con la fe en el corazón de que no somos los únicos imbéciles que vienen al trabajo en un día feriado.

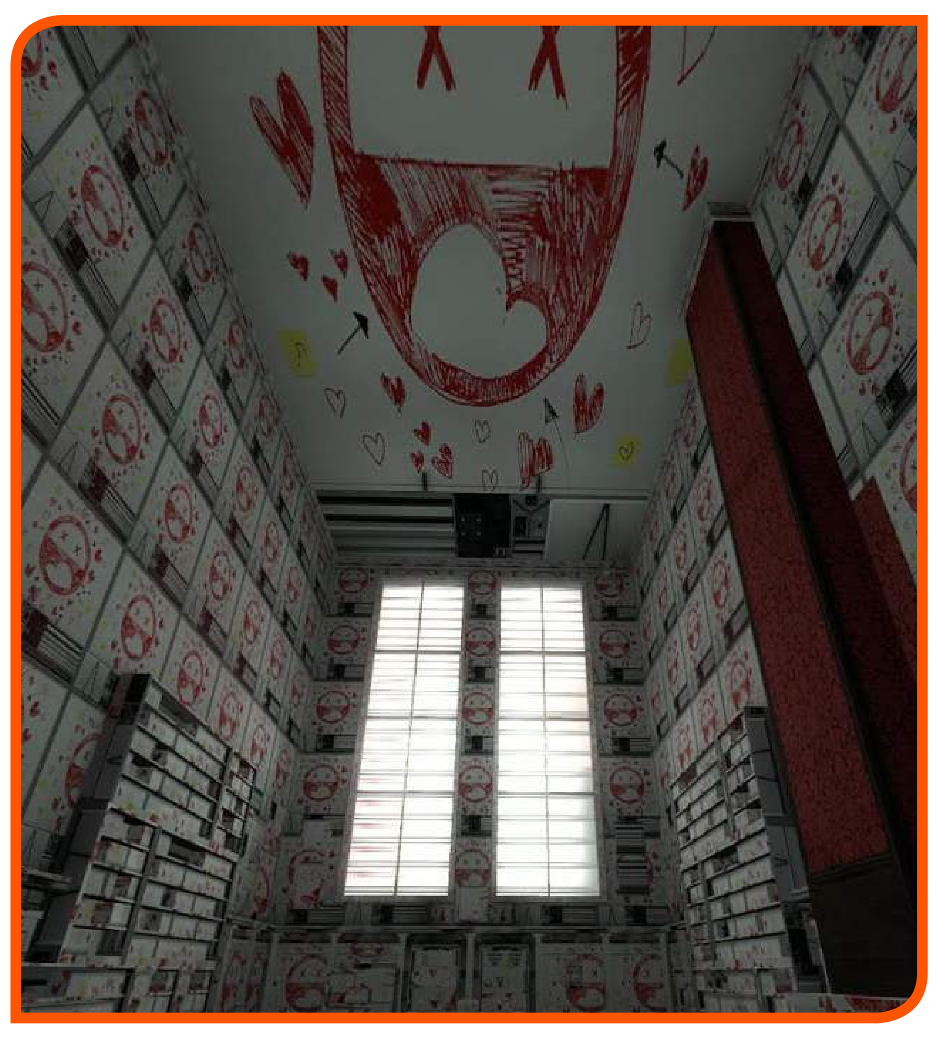
En los primeros segundos, nos daremos cuenta de que no estamos solos. Nos acompaña alguien o, mejor dicho, nos observa alguien. Es la voz de un narrador que va describiendo cada acción que ejecutamos, además de nuestros pensamientos.

Es así como en estos primeros segundos de juego llegaremos a una habitación con dos puertas abiertas. El narrador dirá que vamos a tomar la posicionada a la izquierda, ¿pero y si escogemos la otra? Es entonces cuando se presenta la propuesta jugable que nos ofrece **The Stanley Parable**: destruir toda esperanza que tenga el narrador por crear una historia decente y linda, una lucha entre el jugador y el diseñador del mismo.

Nuestro narrador, es una especie de **GlaDOS** (si no

sobre el peso de las decisiones, el cómo está construido el mundo virtual de un videojuego y cómo somos guiados por su diseñador, pese a que muchos vendan el eslogan de la libertad de decisión, pues por muchas alternativas de diálogo de acciones que nos den en **Mass Effect**, siempre terminaremos salvando la galaxia.

The Stanley Parable **fomenta el descarrilarnos** del camino marcado como correcto y, a la vez, nos recuerda que eso es imposible, que todas nuestras acciones ya fueron previstas, que estamos encadenados a un mundo virtual cerrado y del cual no podemos escapar. Somos unas simples ratas de laboratorio.



saben quién es, háganse un favor y vayan ahora mismo a jugar **Portal** en vez de perder su tiempo con esta basura de articulo). Un todopoderoso que nos irá narrando (*¡pero si ya dijiste que es el narrador, retardado!*) la historia de Stanley, a la vez que nos guiará por la misma, diciéndonos qué camino tomar. Este reaccionará de diversas formas en función de nuestras acciones, que como seres insensibles que somos, siempre buscarán romper con el camino que con tanto amor él nos ha planeado.

Es esa deconstrucción del mundo que nos quiere implantar el narrador lo que dará fruto a situaciones muy particulares, diálogos pseudofilosofícos, gag humorísticos geniales con cierto toque satírico al mundo de los videojuegos y más de una vez viviremos momentos que rayan lo surreal y que a nadie dejarán indiferente.

Además de sorprendernos de manera muy grata… sólo la primera vez que seamos testigos de éstos, pues una vez que veamos todos los finales -lo que nos llevará más de una tarde- casi por inercia terminaremos dejando el juego de lado, pues no tiene más que mostrar.

El juego resulta demasiado explícito al momento de querer hacernos reflexionar

El juego, gracias a este planteamiento, se permite establecer un paralelismo con la vida real y el concepto de libertad. Lo malo es que, llegados estos diálogos, resultan demasiados explícitos y no te dejarán pensar. Literalmente, **el juego te plantea la duda seguida de la respuesta**. Prácticamente te lo tira en la cara (como si fuéramos unas simples furcias baratas). Pero seguro que a más de uno le hará sentirse inteligente por captar un mensaje que más explícito no puede ser.

El juego termina siendo un

"no juego" que quiere que hagamos acciones inesperadas, que desconcertemos al narrador haciendo algo que no estaba en el diseño original, pero en el fondo estamos haciendo algo que el juego ya tenía previsto y nosotros como débiles de mentes que somos creemos que logramos ganarle al diseñador cuando en verdad las estupideces que hicimos ya estaban predefinidas.

The Stanley Parable recurre hasta el cansancio a esta contradicción y si no fuera por los comentarios graciosos del narrador, sumado a que el juego durará sólo unas cuatro horas o pocomás, la formula se volvería demasiado repetitiva al poco tiempo.

Resumiendo un poco mis pensamientos, la queja principal hacia el juego por mi parte van hacia el apartado jugable, que presenta una nula jugabilidad, y sobre el tema al que invita a reflexionar es demasiado explícito y no nos deja pensar por nosotros mismo. Pero el problema al decir esto es que el juego ya me dijo él mismo todo lo afirmado (*¡pero que dice este retrasado, Dios!*).

The Stanley Parable posee una demo que por sí sola es un juego aparte y deja muy en claro lo que se viene sin mostrar nada del mismo. Algo muy notable y que aplaudo. A eso se le suman sus tráilers, que claramente me mencionan la ausencia de jugabilidad y lo explícito del tema que nos quiere hacer abordar. En este punto, el juego resulta muy honesto y eso es grato, no trata de engañar a nadie.

Para ir terminando, el título te sorprenderá en sus primeros minutos. Sólo terminaremos buscando combinaciones, acciones y distintos caminos con la única finalidad de hincharle las bolas al narrador (*sí, somos despreciables*).

Todo bajo una casi inexistente jugabilidad, encerrada en el contexto de un mensaje que no evoca a pensar de lo explícito que es y que otros juegos ya han abordado sin la necesidad de sacrificar el apartado jugable, como **Portal** o **Bioshock**.

Pero estos puntos mencionados como negativos resultan casi irónicos, ya que The Stanley Parable es consciente de todos ellos.

¿Recomiendo el juego? Sí, pero solo si eres de esos jugadores que podemos etiquetar de hardcore (vagos) y que están abiertos a propuestas nuevas, ya que si no poco empatizarán con el título y su humor en estado satírico a los videojuegos que es cuando más gusta.

Pero a su vez, si eres de estos jugadores, te aseguro que el juego no te durará más de una tarde y ahí quedará. Puede que lo vuelvas a jugar, pero para mostrárselo a tus amigos (*los que dudo que tengas*) y comentarles lo curioso de su propuesta.

Así que viendo lo que vale el juego, en proporción a lo que dura, al igual que en este título, creo que el poder de la decisión está en ti.





HASTA SIEMPRE, GENIO

El octavo pasajero de este mes es especial. No sólo porque el mundo del cine ha perdido un gran actor y comediante, un hombre que nos hizo más felices, sino que también se ha ido alguien como nosotros, que disfrutaba tomar el mando de su consola y descubrir nuevas aventuras pixeladas.

El 11 de agosto fuimos sorprendidos con la noticia de la muerte de un ícono de la comedia. Y, esta vez, el mundo de los videojuegos no quedo al margen por las peticiones de los fanáticos del genio **Robin Williams**.

Y es que si algo destacaba en el hombre que se puso una nariz de payaso para interpretar a Patch Adams era su fanatismo por **Zelda**, el videojuego de Nintendo. No es casualidad que su hija lleve justamente ese nombre.

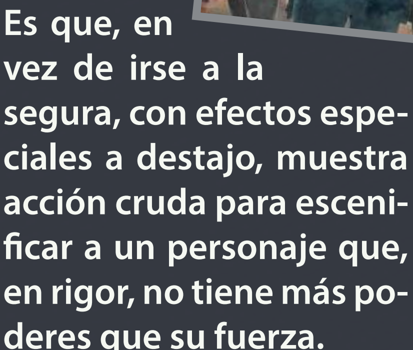
Al saber de su muerte, muchos fanáticos quedaron de una pieza y, quizás para hacer frente al vacío, de inmediato se organizaron. Es así como se han levantado las peticiones, a través de sendas reuniones de firmas, para conseguir que Nintendo incluya un personaje con el nombre de Robin Williams en el próximo Zelda.

Se dice que el actor también solía frecuentar el **Mundo de Warcraft** y, por lo mismo, los fanáticos están pidiéndole lo propio a Blizzard. Y, al parecer, el estudio estaría escuchdo por imágenes que se han filtrado en la web. No sería un personaje jugable, pero tendría el aspecto del **Genio** de Aladino, que él inmortalizó con su voz.

Para recordar al actor, la lista de películas es nutrida, partiendo por **La Sociedad de los Poetas Muertos** o **Good Will Hunting**. Estas y muchas otras están disponibles en **TodoJuegos** para que vuelvas a gozar con sus comedias, reflexiones con sus dramas o, incluso, lo disfrutes en thrillers como **Insomia** o **One Hour Photo**.

CON EL SELLO DE MARVEL

Jugada. Esa palabra, a mi juicio, es la que mejor describe la segunda entrega con el **Capitán América** como el jovencito de la película. Es que, en vez de irse a la segura, con efectos especiales a destajo, muestra acción cruda para escenificar a un personaje que, en rigor, no tiene más poderes que su fuerza.



En **Winter Soldier** (Soldado de Invierno) lo vemos dos años después de los hechos de Los Vengadores, aún trabajando para S.H.I.E.L.D. En la cinta, al personaje de Chris Evans lo acompañará la sexy **Viuda Negra** (Scarlett Johanson) y entrará en acción un nuevo héroe, **Falcon** (Anthony Mackie).

Una cinta que gustará a los fans de Marvel, pero que añade una muy bienvenida cuota de intriga política. Y ya puedes encontrarla de estreno en **TodoJuegos**, tanto en su versión normal ($ 10.900) como en 3D ($ 12.900).